

PCFormat

A sokoldalú PC magazin

www.pcformat.hu

Díjkiosztó 2001

FELTÁRVA! Az év legjobb játécai, szoftverek, tartozékok és technológia.

A 3D játékok jövője

Doom 3 • Unreal 2 • Wolfenstein
Örülj, ha GeForce-od van!

Tribes 2

A gondolkodó ember visszavág!

CD-tartalom:

TELJES VERZIÓ Secure Up 1.0 • Acid 2.0
Sonic Foundry • Mavis Beacon

DEMÓ Adobe Photoshop 6.0 • Poser 4

JÁTÉKOK Star Trek Away Team • Operation Flashpoint
Desperados • The Settlers 4 • Summoner

benne:
2 CD
Telis-tele játékokkal,
programokkal

Windows XP

ELSŐ LÁTÁSRA! Tényleg ez a legmegbízhatóbb operációs rendszer?

HOGYAN...

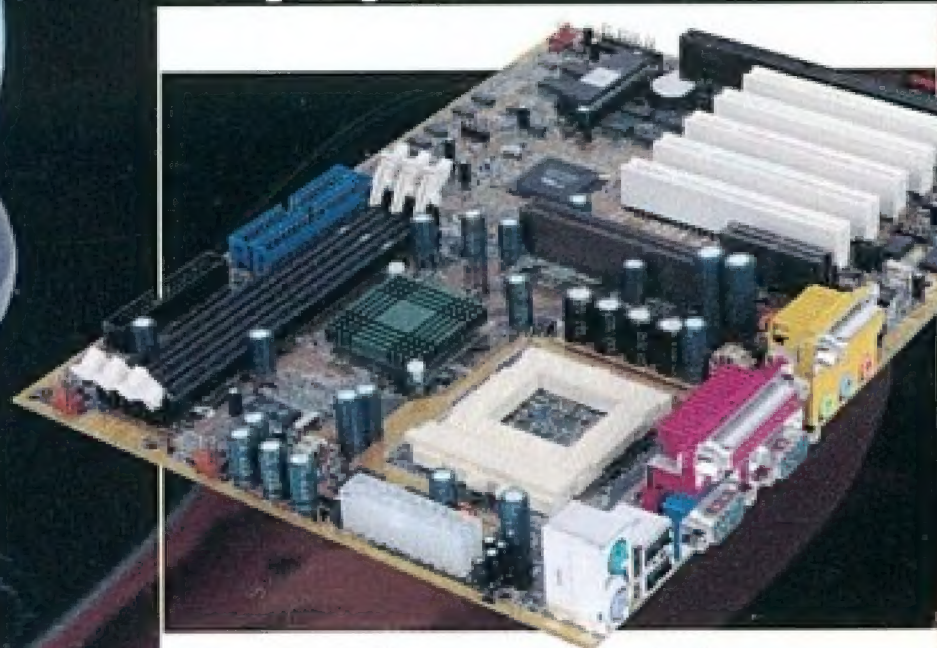
JÁTSSZ online?
TERVEZD ÁT Weboldalad?
SZERKESSZ saját zenét?
KÓDOLJ játékot BASIC-ben?

A legjobb egér



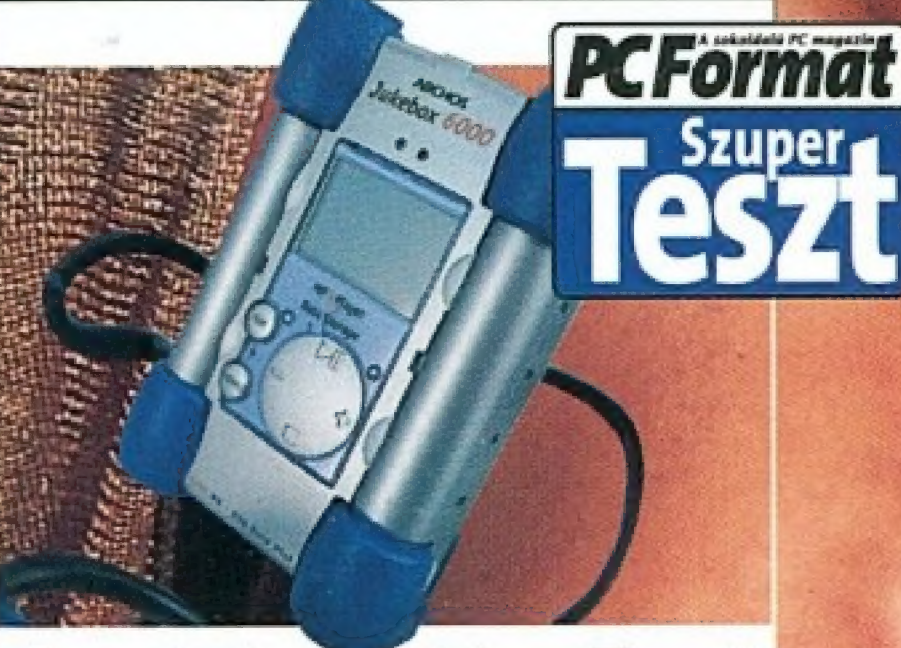
Se görgő, se kábel. A világ első optikai egere.

Alaplap tesztelve



Radikális upgrade, három változatban.

MP3-lejátszók



Zene gigák mozgásban. Tizenöt MP3 teszt.

PCFormat
Szuper
Teszt

united
média

2001. Június • 1990 Ft



9 771585 690009

00017

Marlboro adventure collection

Forródrót: (06-80) 200-400
(A vonal ingyenesen hívható, és június 22-ig el)



A DOHÁNYZÁS SÚLYOSAN KÁROSÍTTJA AZ ÖN ÉS KÖRNYEZETE EGÉSZSÉGÉT.



MOSTANTÓL OTT NYITHAT IRODÁT, AHOL CSAK KEDVE TARTJA

Hp Omnibook XE3 Intel® Pentium® III 850 Mhz és Microsoft Office 2000 Small Business: a legjobb kombináció ahhoz, hogy a notebook-használat minden előnyét élvezhesse – bárhol és bármikor. A hp Omnibook XE3 Intel® Pentium® III 850 Mhz HP csúcs-technológiát, teljes szabadságot és mobilitást nyújt az irodában és azon kívül egyaránt; a Microsoft Office 2000 Small Business pedig olyan díjnyertes alkalmazásokat tartalmaz*, amelyekkel gyorsabban és hatékonyabban dolgozhat - függetlenül attól, merre jár. A hp Omnibook XE3 Intel® Pentium® III 850 Mhz Microsoft Office 2000 Small Business-sel július 31-éig kedvező áron az Öné lehet!

A Windows® operációs
rendszer eredetiséget
igazoló tanúsítvány
(COA) matrica
a gép hátoldalán



Az üzlet, az éjjel-nappal üzlet.

További információért hívja vevőszolgálatunkat
vagy keresse fel webápolunkat!

(1) 382 1111 www.hpshop.hu www.hp.hu/akciók

hp omnibook XE3 (P2337W); Intel® Pentium® III processzor

850 MHz - 14,1 XGA TFT kijelző - 128 MB RAM -

20 GB HDD - 8x DVD - Beépített 56K modem és 10/100 LAN



Bevezető

Nálunk még mindig – és mostantól megint havonta – ugyanaz a menü: a legjobb játékok, a legjobb cuccok és a legsirányítók. És ami a legjobb, azt díjazni kell. Sokan heteken keresztül rongyosra mésztek a szemüket, s bütykökre kattintgatták az ujjukat a PCF stábtól, hogy utána hosszas vitákba bonyolódhassunk a nyertes tizenkettőről. Ebből lett a Díjkiosztó 2001.

Billy boy meglepett minket a Windows XP-vel, megdöbönt ugyan, hogy lefagyaszthatatlan, legalábbis a tesztek szerint. A hozzáértők szerint ez a legnagyobb upgrade, amióta a DOS-t grafikus felülettel látta el a Microsoft és elnevezte Windows 1.0-nak.

Az optikai egér kész bekattandó, merthogy nincs hozzá kábel. Volt már drót nélküli és volt már optikai is, de együtt a kettő még soha. Az ára persze még hűzós, viszont náma, hogy megéri, ha a másik szobából is dolgozhatsz, ha elég nagy a monitorod.

A Tribes olyan játék, amiért a fanatikus rajongók a lelüköt eladják. Vigyázzatok, mert az ilyen üzleteket a Sátán köti, aki sohasem azt adja, amit ígért. A Tribes 2 egyetlen hibája talán, hogy eléggé ijesztő technológiai újratész. Ha egy PII 400-nál gyengébb géppel a hómad alatt küzdeledd hozzá, simán ki fog rohogni.

levelek@unitmedia.hu

Az e havi...

Emperor: Battle for Dune 56.



No.1
Játékosoknak!

Tropico 62.



Eurofighter Typhoon 58



Tribes 2 50.



MP3 lejátszók



Hogy a sok letöltött MP3 fájlnak meglegyen a helye. **76.**

Lego mozi



Saját műanyag mozi, spicelbergi segítséggel. **86.**

MS trackball



Egy precíziós eger alternatíva. **87.**

A legkisebb alaplapp



Ideje kicsit nézni PC-d idegrendszerét? **89.**



PCF DÍJKIOSZTÓ 2001

Megint itt az idő, amikor az elmúlt hónapok legjobb PC játéakai, szoftverei és technológiai megkapják a nekik járó elismerést.

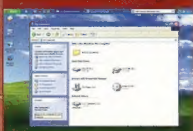
Készülj a Hailstorm-ra!

8. Hogyan befolyásolja már most a Microsoft .NET stratégiája a szoftvertervezést...

A zűrmajom és a peer-to-peer

16. Ebben a hónapban szőrös kis barátunk rendet rak a weben.

Windows XP



Megosztjuk a béta verzió titkait...

92.

Valóságépítés



A legújabb 3D események értékelése

97.

Láttelel

2001. Június

www.pcformat.hu

Játszóter

- 44 **Váróterem:** Startopia
- 48 **Váróterem:** Empire Earth
- 47 **Váróterem:** Command & Conquer: Renegade
- 48 **Váróterem:** Alone in the Dark: The New Nightmare
- 50 Tribes 2
- 54 UEFA Challenge
- 55 Star Wars: Battle for Naboo
- 56 Emperor: Battle for Dune
- 58 Eurofighter Typhoon
- 60 The Sims: House Party
- 61 eRacer
- 62 Tropico
- 64 Stunt GP
- Swedish Touring Car Championship 2
- 65 Ground Control: Dark Conspiracy
- Jagged Alliance 2: Unfinished Business
- 66 Adventure Pinball: Forgotten Island
- Thames Racer
- 67 Lego Island 2 o Paintball Heroes
- 68 Nyerő árak
- 70 Tippek és Taktikák

Próbák és Tesztek

- 76 **Szuperteszt:** MP3 lejátszók
- 84 Fujitsu Euroline FUJ116248
- Labtec Pulse-424 Speakers
- 85 Microsoft Trackball Explorer
- Sharp AJ-6010
- 86 Winfast GeForce2 MX SH MAX
- Lego & Steven Spielberg MovieMaker
- 87 Cordless Mouseman Optical
- FlashPath SmartMedia
- 88 Sitecom Multiplayer Networking Kit
- Mustek gSm@rt 300
- 89 **Hardver:** Alaplapok
- 92 Windows XP Béta Teszt
- 94 DarkBASIC • Reason
- 95 McAfee Utilities • VirusScan Wireless
- 97 **Bemérve:** 3D renderelés

LAPOZZ!!!

HAJTSON RÁ! EZT A KÖRT KÁR KIHAGYNI!



A képen látható tárgy illusztráció

MultiPASS C80

Vegyen lendületet a Canonnal, mely most minden megvásárolt MultiPASS* mellé egy rollert ad ajándékba. Keresse az Önhöz legközelebbi Canon márkakereskedőt, és

érezze magát nyeregben. A MultiPASS nyomtat, faxol, szkennel és fénymásol is, és mindezt színesben. Tud ennél jobb munkaesztét? Ezt kenne kihagyni!

*Az ajánlat a Canon MultiPASS C70/C80, valamint a Fax R210C/R230C modellekre vonatkozik, amíg a készlet tart.
www.canon.hu

• Canon Hungária Kft., 1131 Bp., Babér u. 5., tel.: 237-6055

Hivatalos márkakereskedők: • Interelektronik Kft., 1138 Bp., Újpalotai u. 10-12., tel.: 288-8080 • Delta Elektronika Kft., 1033 Bp., Szentendrei út 39-53., tel.: 437-5210 • Lézer Irodatechnika Kft., 1027 Bp., Béla u. 8., tel.: 214-8090 • Műszertechnika Rendszerház Kft., 1107 Bp., Szállás u. 21., tel.: 432-9329 • Toner Kft., 1095 Bp., Mester u. 21., tel.: 215-1687 • Trendex Kft., 1117 Bp., Budafoki út 60., tel.: 463-7000

Canon
Imaging across network

A félelmetes engine

36. Bepillantást adunk a 3D-s játékok jövőjébe.

Rutin

- 106.** • Fejleszd tovább a weboldalad!
- 110.** • Keverj hangokat az ACID Xpress-szel!
- 112.** • Készíts játékot Blitz Basic-ban!
- 114.** • A Winamp testreszabása.
- 115.** • Windows tippek mindenkinek.

Mivel szórakozunk? és Install

- 127.** CD előzetesek: Sub Bass Monster; Scorpions; Destiny's Child; Bravo Hits 16... és sok más.



- 134.** Install: Lapozz a 134. oldalra, hogy azonnal megtudj mi van a 2 CD-melékleten!

A szórakozó PC magazin

PCFormat

2001. Június
www.pcformat.hu

8 Hírek

A Microsoft .NET-je mindent összeköt: adatot, eszközt és alkalmazást. A HaliStorm pedig ebben a gigászi pakliban az aduász, ami mindent lehetővé teszi majd.

12 Tech tonik

A srákok elégedettek lesznek a játésozteren. A legújabb, legizgalmasabb és legeragadabb kutyuk.

16 Zűrmajom: Peer-to-peer

Kicsit rendberakjuk a hálót a p2p segítségével.

20 Címlapsztóri: PC Format díjkiosztó 2001

A szavazatok végelegesek. Az értékelések vége. Lapozd fel a PCF exkluzív írást és nézd meg, hogy kik nyertek.

36 Jövőkép: Félelmetes Engine-k

Ugorj bele a dimenziókba és vess egy pillantást az állandóan változó játék engine-k világába.

42 Játésozter: Városterem

A legfrissebb játékok bujkálnak itt. Találd ki, hogy mit fogsz vásárolni a következő hónapokban.

50 Játésozter: Láttelel

A Tribes 2 hadba indul és Tropicó azt hiszi forradalom készül. De mi is történik?

70 Játésozter: Tippek és Taktikák

Összeavardtál? Elvesztél? Csaldódt vagy? A tippek és taktikák legújabb kötege helyrehoz.

72 PC Format előfizetés

És a magazin ezúttal házhoz megy.

76 Szuperteszt: MP3 lejátszók

A szobában vagy az autóban – a legjobb 15 MP3 lejátszó.

85 Próbák és Teszték: Hardver

A Lego moztól az egerekig, hangszóróktól a digikamerákig. A legjobb cuccok.

92 Próbák és Teszték: Szoftver

Vesd az első pillantásodat a Windows XP-re és próbáld ki kiváló 3D renderelőt.

106 Rutin...

Szerez győnyűrű zenét, programozz játékok, nyúzd a Winampot. Mindent a Windowsból és mindent egyszerűen.

120 pcformat.hu

Játékok, vásárlás, a meztelen abszurd. A Web legjava, és mindez néked.

127 Mivel szórakozunk? és Install

Az újdonságok a DVD filmfronton, plusz mindaz amire szükség van.

144 Interjú

Ebben a hónapban az Imperium Galactica 3-ról Sugár Róberttel, vezető programozóval beszélgettünk.

162 Az Isten állatkertje...

Vigyázzat, operációs rendszer inváziós veszély! Minden lépésedet figyelj!

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatásban. Nem számít, miért vettél a PC-d legyen az az a játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azaz a biztos tudattal követhet ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a létező bejegyzett terméket vizsgáljuk – azt, amelyek a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk az értékelés, hogy figyelemmel kövessük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi igazgat az öröme, csaldó és csaldókat érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:

www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:

pcformat@unitmedia.hu

Technikai kérdések:

pcformat@unitmedia.hu

Segítség a CD-melékletre:

pcformat.cd@unitmedia.hu

Előfizetés:

pcformat@unitmedia.hu

Lapozz a 72. oldalra vagy telefonon:

(1) 349 0016

PC Format

Unit Media Kft.

1021 Hódoványi út 54.

Hírek

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

A pletykafészek melegebből a szóbeszéd messze száll, hogy végül az újságok hírrovaiban landoljon.

Mi a pokol az a HailStorm?



Gates a világuralomra törvén kezeit lassan felemeli, hogy sülét megjelölje útjára indítsa a globális hókuszpókuszt.

Mielőtt a világ térdre borul a redmondi óriás előtt, mindeki azt szeretné tudni: mi az a HailStorm?

Ez úgy hangzik, mint egy távoli vágyálom a Delta tudományos magazin számítástechnikával foglalkozó riportjában, vagy mintha legalábbis a Mátrix kezdése felépülne – tudnillik arról van szó, hogy egyszer csak minden komputer képes egymással kommunikálni. Képzeljük el, hogy a naptárad információkat kaphat a Word dokumentumaiból és táblázataiból, avagy ráveszi a mobiltelefonod, hogy dobja ki a szükséges telefonszámot, esetleg egy szöveges üzenetet a legközelebbi találkozód helyszínével és időpontjával kapcsolatban. Na és ha a Hotmail a naptárad postaládájába is tudna e-mailt küldeni, vagy akár felhívni a mobilodon? Nagyjából ez az alapötlet a Microsoft sokat emlegetett .NET stratégiája mögött: az operációs rendszerek egy olyan közös platformja, ahol a szoftvert nem adják el, hanem bérebe veszik, illetve az alkalmazások és az internet közti határ egyetlen tökéletes mátrixba olvad.

Közös nyelv

Néhány alkalmazás már képes kommunikálni más termékekkel. Utazási oldalaktól kaphatsz e-mailt, ha a repülőgép indulási adatai megváltoznak, azonban nem képesek utazási ütemtervet küldeni a naptáradba. Am a .NET ezt is megoldaná. A .NET a Microsoft terve, hogy összecsatlakoztassa minden adatod, eszköződ és alkalmazásod az XML nyelv segítségével.

Álljunk csak meg. Eddig világos, de hol jön a képbe ez a HailStorm név a badarság? Nos, ez a másik aduász a Microsoft glószis .NET paklijában. Ez teszi majdan lehetővé, hogy ne csak egyszer fizess a szoftvereidért, hanem még

Nem olyan időtlenségekről van szó, hogy a hűtő tejet rendel, hanem mindennapi hasznos dolgokról.

sokszor – akár minden hónapban. Ez a .NET első darabja, amit teljes egészében nyilvánosságra hoztak, és az élő béta teszt még az idén beindul. A Microsoft hivatalos oldala szerint „a tengernyi információt a HailStorm által könnyebben integrálhatjuk”. A PC-den lévő kis információs szigeteknek elektronikus rendszerek milliárdjaivá integrálódnának, amelyek kommunikálnak egymással.

Nem olyan időtlenségekről van szó, hogy a hűtő tejet rendel, vagy az autó e-mailt küld, ha kifogy a benzin, hanem olyan egyszerű dolgokról, amelyek hasznosak is. A Microsoft szerint a HailStorm „az emberek köré szerveződik az egyes eszközök, alkalmazások, szolgáltatások vagy hálózatok helyett”. A felhasználóknak megadatik a saját információik ellenőrzése és irányítása, miközben a személyes adatok védve maradnak, illetve a könnyű használat és a személyre szabhatóság még magasabb szinten lehetővé válik.

A jövő hírnökei...

Néhány vállalat már dolgozik a saját .NET/HailStorm platformján. Itt egy kis betekintés közülük hármba.



Az eBay és a HailStorm integrációja azt jelenti, hogy nem kell a jelszavakkal és böngészőkkel vacakolni.

Experia

Az Experia utazási oldal többek közt jelszó hitelesítésre, MSN Messenger üzenetküldésre, illetve a szolgáltatásait integrációra akarja használni a Microsoft HailStorm technológiát. A honlap a messenger kient dinamikus utazási információk és akciós ajánlatok megjelenítésére is alkalmazza. A HailStorm az egyes utazási ajánlatokat kommunikációs központokká alakítja, így mindenki kifejezetten csak a saját elvárásainak megfelelő utazási ajánlatokról kap értesítést. Az Experia természetesen izgatottan látszik a távoli kilátásokat illetően. „Az utazók nem kell többé azért aggódniuk, hogy nem várják őket a repülőtérre, mert nem tudják mikor és melyik terminálba érkeznek. Az utazások tervezhetősége érdekében az Experia azt a lehetőséget is biztosítja, hogy ismerőseink naprakészhoz igazodva is kapjanak új ajánlatokat.” – vélik a honlapon.

eBay

Az eBay aukciós oldal azt reméli, hogy a Microsoft HailStorm szolgáltatás bevezetésével az árverezők valós időben követhetik az aukciókat, anélkül hogy minden alkalommal fel kellene csatlakozniuk az eBay weboldalára, sőt még PC-t sem kellene használniuk. Az MSN Messengeren alapuló azonnali üzenőprogramokkal figyelhetné meg az aukciók utolsó ajánlatát.

Az eBay azt is tervezi, hogy ha valaki túlléptette a tűrést, üzenetet kaphatsz a PC-re, a csipőgődra vagy a mobilodra, s így sokkal egyszerűbb lesz új ajánlatot tenni, illetve az egész licitálást megverni. Ezzel együtt az eladók is több ajánlatot kapnának a kínált portékára. „Sokkal közvetlenebb működhetnek közre az ügyfelek, miközben nem kellene nekik mindig a honlapot vizslatni.” – állítja az eBay.



A HailStorm könnyebbé teszi a nyaralások lefoglalását. De vajon megéri-e az utazási irókat a csődöt?!

American Express

A HailStorm segítségével az American Express a kártyatulajdonosoknak „még rugalmasabb és biztonságosabb internetes vásárlást” tervez nyújtani, mindez magasabb színvonalú ügyfélszolgálatok kiegészítve. A kártyacég egy speciális kártyavásárlóval akarja az internetes vásárlást ösztönözni. Az a jelszó azonosítást segít az érvényesség ellenőrzésénél, amit a Hotmail-nél is alkalmaznak és nemrég a .NET alapkövetek nyilvánítottak. Az ügyfelek az azonnali üzenőprogramokkal is kaphatnak számlainformációkat és figyelemfelhívásokat az esedéges visszafizetésekről. Ellenőrizhetik a kérdéses terheléseket, és visszahívást kérhetnek az American Express ügyfélszolgálaton. Nem kell azonban a vonalat tartva várakozni, mivel a partnerek a PC-ikre, csipőgődra vagy mobiljukra kapják az üzenetüket, amikor az ügyfélszolgálati munkatárs elérhető. – mondja az Amex.

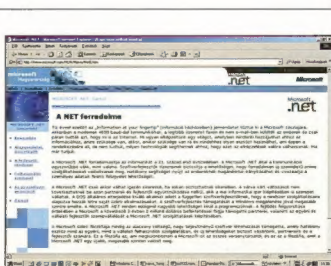


Az Amex új HailStorm biztonsági rendszerével már nagyobb biztonságban lehet a 10 éves hackerekkel.

Micsoda élmény

A Microsoft azt ígéri, hogy a HailStorm segít azt nyújtani, amitők NET élménynek hívunk: „a .NET élmény sokkal személyesebb, integrált végfelhasználói komputeres interakció, XML webes szolgáltatásokat használva egy sor új intelligens eszközt kereszteszt.” – lelkesít a cég promóciós anyaga. Charles Fitzgerald, a Microsoft egyik stratégiai igazgatója másképp fogalmaz: „A HailStorm lényege, hogy segítsen az embereknek összekapcsolni személyes hálózataikat, s az őket körülvevő technológia együttműködőn az ő érdekében és az ő irányításuk alatt.”

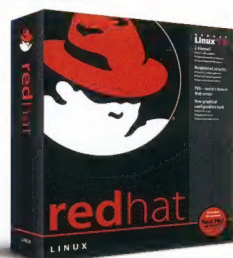
A Microsoft az eladásokat el akarja mozdítani a PC alapú szoftverektől a web alapú alkalmazások és szolgáltatások felé, s a HailStorm az a számlázó rendszer, amivel a vállalat kifizetési szolgáltatást ad. PCF



A .NET új alapokra helyezi az informatikát: az egyirányú web-felhasználást egyégyesített, interaktív világgá váltja fel.

A szabadság harcosa!

A vörös sapkások serege szabadtól fel bennünket?



A történet már jól ismert: lassan egy évtizede, hogy a finn Linus Torvalds az AT & T Corporation Unix operációs rendszerének továbbfejlesztésén dolgozott. Mikor a szoftvert már elég jónak gondolta, feltöltötte az internetre, hátha másokat is érdekelt. A programozók száza – majd ezrei – hamarosan nagy lelkesedéssel vetették rá magukat a programra, hogy valamicskét pofozgatassanak a Unix és Linux nevével Linuxra keresztelt nyílt forráskódú operációs rendszeren.

A szellemiség a mai napig megmaradt, s a folyamatos fejlesztés eredménye sem maradt el. Bár a redmondi óriás összehasonlíthatatlanul nagyobb forgalmat generál adott idő alatt, mint a Linux-szal foglalkozók cége, mégis, szakértők szerint ez utóbbi néhány esztendő dollár világszerzője: évi közel 100 millió dollár gyümölcsöt hoz.

A mi szempontunkból azonban nem ez a lényeg. A Microsoft világmérítő dominanciájától már most parancsolan rettegő felhasználók a .NET stratégiát meghalva bizonyára vadul elkezdnek ismerkedni a szoftverrel. Az ingyenes operációs rendszer években belül komolyan megérősdül, és valódi alternatívát nyújthat a mindennapi felhasználók számára. Ha a technológia lehetővé teszi, hogy az illegális szoftverhasználat hatékonyan szűnjék, bizonyára nagyon sokak térnek át a szabadság alternatívájára. A Szabad Szoftver Alapítvány szerint „a szabad szoftver a szabadság kérdése, nem az ár. A fogalom megértése végett a szabad beszédre, és ne az ingyen sörre gondoljunk... a felhasználók számára szabad futtatni, másolni, közzétenni, tanulmányozni, megváltoztatni és tökéletesíteni a szoftvert”.

Az ingyenes Linux operációs rendszerrel ugyanakkor vannak még gondok, hiszen ami mindenkié, az egyben senkié is: az operációs rendszerre kevesebb alkalmazást írtak és egyelőre irnak, illetve üzemeltetése egy kissé több szakértelmet kíván, mint egy Windows telepítése. De mint ahogy a Linux-felhasználók magyarországi egyesületének elnökeinek, Péter László vicces megjegyzése a HVG magazinban idézték: „A Windows használata könnyű, a program felhasználóhárra. A Linux viszont müködi.” – És így hozzá: ingyenes!



Disznóság

Az e havi moslék adag...

Május végén értesülhettünk róla, hogy a szoftverrendőrséggel elhíresült Business Software Alliance (BSA) nevű alapítvánnyal kapcsolatban a Budapesti Igazságügyi Szakértői Kamara hivatalosan felhívta a hazai rendőrségi, ügyéségi és bírósági szervek figyelmét, hogy a BSA törvénytörő módon látja el szakértői tevékenységét.

Korábban hűvös borzongással olvashattuk: a „fekete öltönyös bsa ügynökök” (néhányan már csak így képesek gondolni rájuk) a rendőrséggel karöltve – a házkutatás eszközét sem mellőzve – vehemensen üldözik a végfelhasználókat (és nem a programmaláshól élő feketézőket). Micsoda felderítési arány... minden belügyminiszter álma. Hisz’ tegyük a szívünkbe a kezünk, melyek az a PC-vel ellátott magyar háztartás, ahol nincs legalább egy-két másolt szoftver? Nem menekülnek a vállalatok sem: haterzer cégnek írtak levelet, arra kérve őket, hogy kitöltve küldjék vissza a diszkrétan puhatolózó űrlapot, mielőtt a gyanú élesebben vetül rájuk. Áttörték az Egis ezerkétszáz gépparkját, jártak és győztek az UPC-nél, hogy csak a legnagyobb kardsörtéssel járó akciókat említsük, de nem kimélik a számítástechnikai cégeket sem.

Mindezzel nem is volna baj, hiszen érthető, hogy mindenki a saját érdekeit képviseli. Még azt is elmézhettünk, hogy az Alapítvány hatóságként jár el, szelíden fenyeget, a remegő lábú jüzerek pedig a 8 év hűvös levegő gondolatától megborodva rohannak a boltba a licenckért. Elvégre a törvény az törvény!

Csak hogy – amint az Igazságügyi Szakértői Kamarának feltűnt – a peres eljárások során egységes bírói gyakorlat hiján kizárólag a BSA szakértői véleményei alapján születettek bírósági ítéletek. Márpedig a BSA magát a szoftvergártókat (azaz a károsultakat) érdekképviselőként meghatározva autentikus és objektív szakértői szervezetre tekint.

De akkor tegyük fel a kérdést: ha ellopják az autóból a kalaptartón pilénő bologatos gumikuttyát, vajon objektív szakértőként felkérhetnénk téged, hogy a kártérítési per során te határozd meg a téged ért kár anyagi és erkölcsi mértékét?

Mobilmánia

A legendák szerint a *Kigyó* a 9423. szinttől már lövöldözős játék.



Mindig van valakinél egy mobiltelefon, ami az előadás közepén szólal meg.

MANAPSÁG A LEGTÖBB MOZIBAN ÉS SZÍNHÁZBAN FIGYELMEZTETNEK, hogy ne felejtse el kikapcsolni a mobiltelefonát. De mivel a mobiltulajdonosok száma meredeken emelkedik, a zavaró mobilhangok nem hogy csitulnak, inkább sokasodnak. Jellemzően, az olasz templomok megkövetelik a mobilok kiszűrését, miután egy tavalyi téli temetésen egy telefon megszólalt az elhunyt belső zsebében. Most az amerikai cégek új megoldással álltak elő az új vezeték-nélküli technológiát, a Bluetooth-t felhasználva. Az észak-karolinai BlueLinX kifejlesztett egy Q-Zone nevű eszközt, hogy megakadályozzák a telefonoktól, csipogóktól és PDA-któl származó zavaró hangokat. A Q-Zone „csendzónákat” hoz létre az irodákban, mozikban, templomokban, éttermekben és más egyéb nyilvános helyeken. Csupán telepíteni kell egy Q-Zone központi kapcsolót az épületben, és a rendszer automatikusan vibrációra állítja át a hangos csengést, amikor valaki egy Bluetooth eszközzel lép be az érintett területre. Nincs több zaj, nem kell többé a helyiségekben a mobilte-

lefonok kikapcsolásáért rimázkodni. A BlueLinX számára csupán az lehet a probléma, hogy a Q-Zone csak a Bluetooth kompatibilis telefonokkal működik, s még ha a technológiát a gyártók fokozatosan kezdenék is átvenni, nem garantálható, hogy minden telefonnal együttműködhessen.

www.bluelinx.com

Galaxis útikalauz stopposoknak

Ne ess kétségbe, a Vagonok ismét előzőnlik a PC-det.



SZÁMOS OKBÓL SZÍVESEN RÉSZT VENNÉNK egy időutazáson vissza a 80-as évekbe: a batikolt pólók, a nyolc napos kőbányák, a Neoton Família, és a Derrick krimisorozat... Ugyanakkor számos okból kifolyólag ennek egyé az ellenkezője igaz, meghozza nem utolsósorban Douglas Adam féle *Galaxis útikalauz* stopposoknak című könyvsorozat miatt. És bár a szerző maga közelítően nem érintett az eredeti mű Pan Interactive általi digitális átdolgozásában, mégis Arthur Dent kalandjainak pergő és hű feldolgozását ígérük... egy 3D akciójátékban!

A Pan H2D2 fejlesztői csapata nem valami agy-

zsisbbsztó kalandjátékokat akar készíteni, hanem olyan játékokat, amelyekből az első könyvet követi – az összes eredeti karakter szerepel, közöttük Ford Prefect, Marvin, Zaphod Beeblebrox és a Vagonok is. A H2D2 saját 3D motort fejlesztett ki ennek az alkotásnak, de még fontosabb, hogy a sajátos humor is nagy szerepet kap a jövő év elején megjelenő játékban. www.paninteractive.se



Agyzsisbbsztó kalandjáték?

Adós, fizess!

Mit tett a világgal a Napster?

AMIKOR A LEMEZIPARI DINO-szaurosok az új évszázadra ébredve álmos szemmel lomhán feltápaszkodtak, egyszer csak nem tudtak megbarátkozni a gondolattal, hogy bárki másolhatja a dalokat valami internet nevű dolgon keresztül.

Visszagondolva történteke, a Bertelsmann csoport kavarta fel először az állóvizet azzal, hogy elkezdte a Napstert óvatosan piszkálni. Mára mindnyájan még sorakoztak: az AOL Time Warner, a Bertelsmann és az EMI karöltve ülték össze a RealNetworks céggel, hogy létrehozzák a MusicNet online zenei szolgáltatót. A Yahoo! a Duettelt társult, ami a Vivendi Universal és a Sony ivadéka. Még a Microsoft sem maradt ki a mókából az MSN Music bejelentésével.

A RealNetworks képes lesz előhozakodni egy kalózkodás-biztos technológiával, akkor ezen a nyáron már mindnyájan követhetjük az internetről tölthetünk le zenét. Ahogy ezt persze már eddig is mindenki tette, csak hogy ezután már fizetni is kell érte.

A mágius szó az előfizetés: az online szolgáltatók fizetnek a MusicNet zeneszámainak használatáért, a köztérseges halandok pedig nekik fizetnek azok letöltéséért. Nem rossz. www.musicnet.com



„Kérünk mindenkit a pénztáránál sorba állni, és a letöltésért a kamatos kamatot is megfizetni...”

Ki fizeti a révészt?

Biztosan hamarosan átalakul a mai netes díjfizetési rendszer, de vajon hogyan?

ELŐSZÖR EZ EV ELEJÉN ROPPENT FEL A HÍR, HOGY A MÁTÁV AZ ÉV közepére meg akarja szüntetni a 150 forintos kedvezményt, illetve több ügyfélnek már nem teszik elérhetővé a 4000 forintos Mindenkinél átalánydíjas telefont. Már a pletykák is akkora felzúdulás kísérete, hogy a magyar távközlési óriás nem győzte kiadni a cáfolatokat.

Azóta a parlament elé került az új hírközlési törvény, amely hatósági árássá tenné az internethezáférési telefondíjat, illetve internetes szolgáltatás esetén a telefonos díjak megosztását javasolja, azaz ekkor a távközlési szolgáltató köteles lenne a telefondíj bizonyos hányadát átadni az ISP-nek. Így, a telefonköltség megosztásából és a reklámbevételekből már az ingyenes internetszolgáltatók is fenntarthatnák magukat, de a fizetős szolgáltatóknak is csurranna-cseppenne valami. A kérdés az, hogy mennyi?

A bevételek megosztásáról az alku még nem született meg, ugyanakkor az index.portalon.hu ismét felröppent az a hír, hogy júliustól a Mátáv a Mindenkinél csomag és a 150 forintos kedvezmény megzúzásáról tájékoztatta az internetszolgáltatókat. Most is mindenki cáfolat, az értesülés senki sem erősítette meg, sőt a honlap főmunkára meghívott Straub Elek, Mátáv vezér kijelentette: „Változtatni csak akkor fogunk a mai konstrukciókon, ha ez a törvény előírásai miatt elkerülhetetlen. Szeretnénk mindenkit biztosítani arról, hogy ha ilyen változtatásra esetleg sor kerül, külső okok miatt, az internetezés költségei akkor sem fognak emelkedni, legfeljebb más konstrukcióban kell fizetni érte.”

www.matav.hu



VITÁS PONTOK

Mérlegen a PC múltja, jelene és jövője.

Adotcom álomnak vége szakadt, a porban hever, és az utolsókat rúgja. Végül is azok a szörfözök döntöttek romba, akik nem hajlandók fizetnek olyasmért, amit valahonnan le tudnak tolni ingyen is.

Azonban számítástechnikai cégek egy csoportja most úgy gondolja, megtalálták a megoldást, hogyan tudnák ellenőrizni, hogy éppen mit tesz a PC-d, azaz, csak azt futtathatnák és jeleníthetnék meg, amire jogosítvány van.

Örülten hangzik? Az elképzelhető szoftver és hardver szabványok magjába ilyen technológiát ültetnek a monitorról kezdve a perifériákkal kommunikáló portokig.

- A kontrollált audiot – ez nem MP3 – majdan a Secure Digital Initiative kezeli.

- A merevlemezgyártók keresik a módját, hogy megakadályozzák, ne-hogy jogtalan adatokat másolj a rendszerbe.

- A sík képernyők szabványai egy HDCP nevű másolásvédelmi rendszer tartalmaznak. Ez lehetővé teszi a tartalomszolgáltatóknak, hogy megakadályozzák illetéketlen képek megjelenítését a képernyőn. Ha a funkciót jogosulatlanul kikapcsolod, az adminisztrátor a távolból lekapcsolhatja a képernyőt.

- Az USB tervezett utódjába másolásvédelmet is beépítenek, így elvileg a jogtalan fájlok nem másolhatók a PC-dről, illetve a PC-dre.

- A Microsoft „Net” stratégiájának sarokköve a digitális hitelesítés. Ezek az aláírások, igazoló kódok és termékaktiváló kulcsok megakadályozzák az illetéketlen használatot.

Röviden, a tartalom kontrollálásának egész infrastruktúrája épül fel egy nyílt PC-s szabvány köré. Sokaknak komoly fenntartásai vannak a bizalom, az ellenőrzés, a központosítás, a külső beavatkozás és a szabadság tekintetében.

A szabadság mekkora hányadát kell valahogyan megőriznünk, hogy úgy használjuk a PC-t ahogy akarjuk, akkor amikor akarjuk. Hajlandók vagyunk feláldozni többek közt a webet a profit oltárán? Tényleg a szigorúbb ellenőrzés a legjobb módszer a pénzükerésre? És ha nem értünk vele egyet, vannak alternatívák? Biztos lehetne benne, hogy hamarosan ez lesz az egyik legnagyobb vitatéma a számítástechnikában.

Jedi örület

Szédült tempóban haladt a sorozattal.

JÖVŐRE MEGERŐSKEZIK A MOZIKKA az Csillagok Háborúinak II. epizódja. Az, epizód jelenleg az utómunkálatok fázisában van, a több mint 200 fős készítő csapat már szétszórta, és már egy sereg nagyteljesítményű számítógépes munkaadóval dolgozzák fel a 14 teljes forgatási eredményt.

George Lucas rendező, és Ben Burtt vágó, minden nap leül egy AVID munkahelyre és a sok száz órnyi felvett anyagból lassan formálva a filmet a végleges változattá. „Most a II. Epizóddal, ami teljes egészében digitális világban készül, a vágás művelete nagyon leegyszerűsödött, a gondosan leltárba vett felvételek adatbázisba tárolásával csak egy kézműdolgozat az egész.” – magyarázza Burtt. – „Ezen kívül a digitális formátum hihetetlen rugalmasságot tesz lehetővé a felvéte-

lek összerakásában. A rendezőknek többé nem szab határt, hogy mit vettek fel a külső helyszínen. George a vágószobában rendez.”

Az epizód befejezésének közeledik, Rick McCallum producer megjegyzi: „Nagyon célirányosan dolgozunk, teljesen be vagyunk táblázva. Pontosan tudjuk, mit csinálunk jövő pénteken, vagy az aztáni pénteken. Tudjuk, mit kell kapnunk a vágások befejezéséig.” Bár most még mindenki és rész befejezésére összpontosít, egy ember már a Star Wars epizód következő állomására tekint. „George elkezdett a III. Epizódról elmélkedni.” – mondja McCallum. „Remélhetőleg szeptemberben elkezdjük a koncepcióális munkát, illetve a nagyobb jelenték-animációkat.” www.starwars.com

Lucas, az Erő titkos vezetője, hogy a mesterművet még hamarabb befejező.

PCF NYOMOZÁSOK

Kémszoftverek

Semmi sem maradhat titokban, a Nagy Testvér minden lépésed figyelemmel kíséri!

IGEN, A NAGY TESTVÉR FIGYEL. VAGY HA ő nem is, a reklámszakemberek biztosan. Tudod, az online kalandozásokat a világháló sötét őrzemeci pontosan figyelemmel kísérhetik, miközben az egészből észre sem veszel semmit.

A kémszoftver az egyik olyan szösszetétel, amire mindenki felkapja a fejét, mielőtt még tudná, hogy egyáltalán mit jelent. Na és, mit jelent? Nos, attól függ kit kérdezel, de a hivatalos wha:com verzió szerint: „Általában véve, kémszoftver bármilyen olyan technológia, ami segít információkat gyűjteni egy személyről vagy szervezetéről az érintett tudta nélkül.” Egy átlagos városi embert hetente ötszázszor figyelek meg biztonsági kamerák (próbáld ki), és figyelek a kamerákat: meglatod milyen aprók, és milyen sok van belőlük. Igy az-

tán különösen zavaró lehet, hogy tevékenységünk a weben sem marad rejtve.

Mire jó a kuki
Mindnyájan hallottunk már a cookiekról, és aki még nem tudta volna az ifjú csemeték himnáját idéző szörből: a cookiek is a weboldalnak segítenek információkat tárolni rólunk. Azért tűsténkedhetnek viszonylag háborítatlanul a háttérben, mert nyíltan felvállalják céljuk. Nem úgy a kémszoftverek.

A leggyakoribb formula szerint a kis szoftverkörd úgy bújik meg az adott programban, mint farkas a réten a birkanjára lesve, majd tudomásod nélkül statisztikákat küld egy harmadik félnek a meglátogatott oldalairól, az IP címéről, vagy felhasználói szokásaidról. Az ilyen alkalmazások rendszerint a hirdetőket segítik olyan célzott hirdetések elhelyezésében, amelyekről azt hiszik, érdekelnek bennünket. Igen nagynevű programokban is megbújhatnak, például ilyen kémszoftverek a CutFTP-ben és a RealPlayer-ben is, amit még is vádoltak a felhasználók zenehallgatási szokásainak titkos gyűjtésével.

Mindenütt ott vannak?
830 programot tartanak nyilván, amikben valamilyen kémszoftver rejtőzik,

A kémszoftver gyakran úgy bújik meg az adott programban, mint farkas a réten a birkanjára lesve.

Nálad a méreg, és nálad az ellenszér

A PCF feltárja, hogy mi leskelődik utánad, hogyan teszi, és hogyan tartóztatható fel.

A rosszfiúk

Radiate/Aureate
www.radiate.com
A leggyakoribb kémszoftver, a felhasználói szokásokról küld vissza információkat a hirdetőnek, ami lehetővé teszi nekik célba venni online hallgatóságukat.
Hordozó: CutFTP, GoZilla, Getright és néhány száz másik.

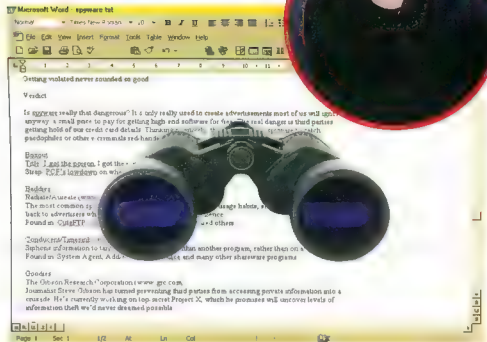
Conducent/Timesink
www.conducent.com
Ez a kémszoftver olyan reklámok számára szkipzálja az információkat, amelyek nem weboldalon, hanem inkább más programokban tűnnek fel.
Hordozó: System Agent, Add/Remove Plus, ulce és még sok más shareware.

A jófiúk

The Gibson Research Corporation
www.grc.com
Steve Gibson a privát adatok védelmét keresetesi hadjáratát változtatta. A szigorú titkos Project X-en dolgozik, s azt ígéri, hogy ezzel az adatlopást olyan szinten fedi fel, amiről nem is álmodunk volna.

AD-aware
www.lavasoft.de
A Gibson elkezdesz alapuló program képes megfigyelni és eltávolítani a kémszoftvereket.

Infoforce
www.infoforce.qc.ca/spyware
Naprakézi lista a kémszoftverekkel fertőzött programokról.



Ne állítsd meg a monitorod. Ne próbálj változtatni a böngészési szokásaidon. A reklámszakemberek figyelek, és nem tehetesz ellenszert semmit.

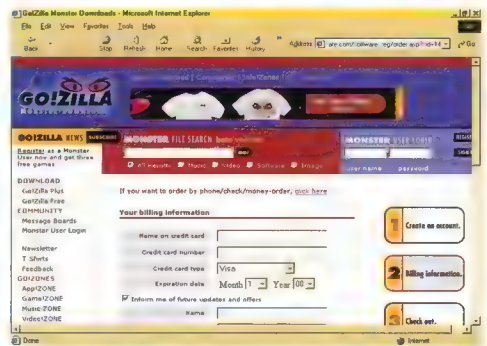
de gyakorlatilag bármilyen programban előfordulhatnak. A legtöbbjük a fizetős verzió minden funkcióját kínáló ingyenes szoftver vagy shareware, de végül ezéért is megfizetjük az árat. Ez rávilágít a szörnyű igazságra: a kémszoftverek nem illegálisak. Eszerint ellenőrizhetetlenül áramlik az információ, ami valószínűleg sokkal többre szolgál a bankett támogatásánál. Elméletileg minden otthoni PC előszerzőnk működhet, információ hegyek küldve rólad, ami a netre csatlakozik. És ez még nem minden, hiszen ennek a sávszélesség is kártékony.

Szerencsére az egyszerű jogi aktivistáknál nagyobb hatalmasságok is neheztelnek a 21. század kíváncsiságok szoftverekdjára: John Edward amerikai szenátor októberben terjesztette elő a kémszoftvereket ellenőrző törvényjavaslatát. Ha hatályba lépne, a gyártók kénytelenek lennének pontosan közzétenni, milyen adatokat gyűjtöttek össze rólad és hova küldték el.

őket, illetve szavatolniuk kellene a nagyobb biztonság az adatok védelme érdekében. A legbiztosabb az, hogy lehetővé tennék a felhasználóknak, hogy ha a törvény ellenére a magánszférájuk sérülne, akár 500 ezer dollárnyi kártérítést is követelhetnek. Sörténetnek lenni talán még soha nem érte meg ennire. PCF

ITELET

Ilyen veszélyesek hát a kémszoftverek? Csak olyan reklámokhoz hasonlíjak, amiket úgy is semmibe veszel. Nem nagy ár a remek ingyenes szoftverekért. A valódi veszélyt inkább a bankkártya adatok lenyúlók jelentik. Gondolj bele, a kémszoftverek használhatók pedofólok, vagy más e-bűnözők leleplezésére.



Övatosan a GoZilla-val – néhány trükkös kémszoftver bújik meg benne! Ámbar ez nyilvánvaló annak, aki egy pillantást vet a honlap tetején lévő jeszto szemparra.



IFA 2001 Berlin

Az új évezred első Internationale Funkausstellung szakkiallítása, az eddig beérkezett jelentések alapján rekordot dönt a kiállítás eddigi történetében. Augusztus 25-e és szeptember 23-a között 900-nál is több kiállítót várnak, több mint 30 országból a rendezők a berlini adótorony lábánál fekvő 160.000 négyzetméteres vásárterületre.

Az IFA 2001 világvásári színvonalon mutatja be a magánhasználatra szolgáló elektronikai berendezéseket: a szórakoztató elektronikát, a számítógépes játékokat, a mobil telefonokat és a legkülönbözőbb személyi számítógépeket. A kiállítás történetében először megrendezik a szolgáltatott tartalom, a programok és szolgáltatások széles körű bemutatóját is.

A fogyasztási elektronikai cikkek világpiacának ez évi forgalma 302 milliárd USA dollárra becsülhető. Ebből Európa 77 milliárd dollárral részesedik, ami hét százalékkal haladja meg a tavalyi mutatót.

A világpiaci forgalomból 56 százalék jut a szórakoztató elektronikai hardverekre, mint például televízió, hifi-berendezés, autórádió. További 37 százalékkal részesednek a magánhasználatú számítógépek és perifériák. 2,3 milliárd dollárt magán célú kommunikációs eszközökre, többek között mobil és vezeték nélküli telefonokra, fax készülékekre és üzetrögzítőkre költenek el a világon.

A kiállítás szervezője szerint az iparág növekedési hullámának több oka is van: az általánosan jó gazdasági helyzet miatt több pénz



áll rendelkezésre a magáncélú fogyasztásra. Serkentik az ágazat termékeinek keresletét az egyre kiforrottabb digitális termékek megjelenése, a technológiák és médiák összeolvadása, az internet megjelenése a háztartásokban, valamint az új alkalmazások és megoldások megjelenése. A vonzó újdonságokat felvonultató berlini IFA, szintén jelentős húzóerőt jelent a konjunkcióra fenntartásához.

A 2001-es év kiállításán végre érdemben is megjelenik a digitális televíziózás. Bemutatásra kerülnek az időbeli folyamatok, az átviteli csatornák (műhold, kábel, földi sugárzás) és az ehhez szükséges készülékek, valamint az, hogy kinek miként és milyen haszna származik a folyamatosan frissített elektronikus műsorfüzetből vagy a televíziózás és az internet összekapcsolásából.

A fogyasztási elektronika teljes skáláját kínáló gyártók mellett önálló csarnokokban és területeken mutatkozik be a távközlés, az autós Hifi és a Hifi/HighEnd csoport is. A Hifi/HighEnd kiállítás egyébként a maga nemében a legnagyobb az egész világon.

A rendezvényt Gerhard Schöder német szövetségi kancellár nyitja meg augusztus 24-én – egy multimédia rendezvény keretében.

A belépőjegyek ára 25 DM, elővételtben 22 DM. Újdonság, hogy az idén diákbelépők is válthatók 9,50 DM áron. (Ennek igénybevételéhez váltásátok ki a nemzetközi diákigazolványt.)

Ha tehetitek, látogassatok el erre a nyárvégi rendezvényre, amely a műszaki ötletek kavalkádjával, az információs társadalom felé haladó világunk trendjének és újdonságainak bemutatásával szüneti programnak sem utolsó.

Ha kedvet éreztek hozzá, hogy képes úti beszámólót készítenetek a kiállításról, küldjétek el szerkesztőségünkbe. A legjobb írást leközzöljük.

Tech tonik

Íme megint néhány megjelenés előtt álló kütyü, már csak azért, hogy belesajduljon a szívünk és tudatosuljon bennünk anyagi helyzetünk siralmassága.



Sony Airboard

Sony www.sony.com



A Sony szerint az Airboard nem más, mint egy személyi televízió. A készülék garabó egy 10,4 colos színes érintőképernyő, amely vezérek nélkül kapcsolókat egy videóberendezéshez. Az Airboardal mindenféle csatlakoztatni, például internethez tudunk vagy televíziókat látni bármelyik pontjáról. Bilientyűzet ncs, de a képernyő felel a káprázatosnak és egyszerűbb egérmozgásokat is értelmezni tud. A Sony reménye szerint az Airboard legalább olyan forradalmi termék lesz, mint a Walkman, bár a japán cég igazából még nem döntötte el, hogy sorozatban is gyártani fogja-e. Ha igen, kb. 1100 dollárt (kb. 330 ezer Ft) fog elkérni érte.

IPAQ BlackBerry

Kb. 120 ezer Ft Compaq www.blackberry.net



Azt hittem, hogy végleg befejezték a személynélküli? A Compaq mindenesetre másképp gondolja. Az IPAQ BlackBerry egy két-rányú kommunikációs képes személyi hű, amelyvel üzleteket küldhetünk és kaphatunk. A készülék a GPS-szabványt használja a vezérlőkapcsolat jelentését nem a felhasználó tudta, de az a kell majd fizetni. Bár a BlackBerry nem nagyobb, mint egy pakli kártya, mégis teljes QWERTY billentyűzet van. A készülék a Research In Motion nevű kártya cég fejlesztette, és egy 386-os chip dolgozik benne. A Compaq szerint a BlackBerry azért lesz keres, mert egyelőre kb. 100 millió mobiltelefon, másrészt nem kell hozzá megjelölni egy kártya-leszámot működésért sem.

Telespree Voice-Activated Mobile

Diceland www.telespree.com



Azt ne mondja bárki, hogy ez egy mobiltelefon! Pedig az, ha valaki nem ért, miért nincs rajta képernyő annak emondjuk, hogy azért, mert kizárólag hangfelismerés alapján működik. A gyártó cég a Telespree-t egyetértő, karvas reménye: a telefonként szolgál – az egyetlen előnye az, hogy lájdonképpen csak az, hogy a kártya egyben áramforrásként is szolgál. Nem árt, ha még 100 ezer forintot is e kártya egy mobil, ez a termék viszont az első előadóhoz készüléként is ide tartozik. A Telespree-t egyelőre nem próbáltuk ki, de a D celand szerint már elkezdtek a működő modelleket. Az első szállítványok mindenesetre a nyár folyamán érkeznek az amerikai üzletekbe.

Stowaway Keyboard

Kb. 30 ezer Ft Think Outside www.thinkoutsideln.com



A PDA-k hordozhatók ugyan, de a billentyűzet hiánya sajnos időnként nagyon bosszantó. Sok remek ötlet született már, hogy hálálva volt valakinek PDA a kézrészlet ismerés nagyon költségesen működik. A Think Outside PDA m Vá. ezeket a billentyűzetet azonban végre megadást jelelnet. A szerkezet kb. akkora, mint a PDA, gy a cipőse nem okoz gondot. Ha viszont szükség van rá, egyszerűen csak szed ki, mint a, amikor is egy elfogadható méretű billentyűzet lesz benne. Hosszabb szöveget persze ezen sem nagy áron lehet írni, de a nagyobb ötleteinket végre átazás közben sem kell a fejedben őrizni.



Zürmajom és a...

Peer-to-peer

A peer-to-peer hálózatszerkezet eredménye egy egyre nagyobb és gyorsabb Internet. Zürmajom ezúttal rendet rak a Weben.

TÁPÁSZTALTA: HANAPSÁG VALAMI ÚJAT AZ Interneten? A Világháló néhány hónapja még egy rakoncátlan birodalom volt, amelyet senki nem tudott megzabolázni, és csak kevesen látták át. Mindenki úgy vélte, hogy a törvények nem vonatkoznak egy olyan rendszerre, amely kontinenseket és bíróságokat köt össze – amikor a nagy politikások, vagy a demagóg érdekcsoportok Website-ok bezárását vagy az MP3-ak betiltását lobbizták, a netguruk csak mórmozgáltak egyet, és gúnyos mosollyal ráncolták a szemüket.

Most azonban hallatlan dolog történt – a törvény utolérte az Internetet. A Napster perek sora süjt. Egy bíróság szerint a Madonna.com cím egy lemez-társaságot illet meg. Az ISP-k pedig az első mukkánsra lezárnak egy-egy site-ot.

Az történt, hogy amikor az Internet elzárásáért, egyúttal központosult is. Bár eredetileg az Internetet olyan sokféle ágazatnak tervezték, hogy még egy atomtámadásnak is ellen tudjon állni, a mai dotcomok szabványi szervekben futnak, s ezeket egyetlen kapcsolóval – vagy egy bírósági végzés lobogtatásával – le lehet vágni a Világhálóról. Ha valami rizikós, ellentmondásos, vagy bűnözéssel kapcsolatos jelenik meg a Neten, a törvény rögtön lesújt a kiszolgálóra.

A Web Vadvilága

Van azonban egy olyan technológia, amely visszaszerezheti az Internet régi discóságát. Neve peer-to-peer (társ-társ) hálózat-felépítés – a hackerek, szolácsszabadság-aktivisták és a privátszféra védelmezői még talán meg is szedültek kicsit ennek látni. A p2p lehetővé teszi ugyanis, hogy az emberek állományait központi szerver nélkül cserélgethessék. Amikor az Internetet feltalálták, a rákapcsolódó számítógépek egyetemi gépekre voltak kötve. Amikor azonban a nagyvilágban elterjedtek a

Egyetlen ember sem kontrollálja a p2p hálózatokat, akár-milyen kiterjedtek is azok.

Pentium 75-ös gépek és a 14,4 kbps modemek, az állóvíz felkavarodott. Mivel a felhasználók PC-i csak rövid időre kapcsolódnak a Nethez, a hálózat hamar egy „egy-a-sokhoz” médiummá vált a „sok-a-sokhoz” szerkezet helyett, amelyet tervezői eredetileg akartak.

A p2p mindezt a feje tetejére fordítja. Amikor egy p2p hálózathoz kapcsolódunk, PC-nk a hálózat egyik csomópontja lesz. Az adatok gépről gépre szállnak az Interneten át, s nincsenek központi szerverek, amelyeket le lehetne csapni. Ez azt is jelenti, hogy egyetlen ember sem kontrollálja a p2p hálózatokat, akár-milyen kiterjedtek is, akármire is használják őket. A politikai kitalványoknak, illegális MP3-aknak, kalózszoftvereknek és a pornónak köszönhetően ezek olyanok, mint az Internet a fénykorban.

Peer-to-peer példák

A leghíresebb p2p hálózat a Napster. A zencserélgető program jókora jogi felzúdulást okozott. Működése: PC-nk átnezi a Napster adatbázisát, s egy másik géphez kapcsolódik, majd a merevlemezre tölti le a számokat. A Napster a p2p egyik úttörője, de ez nem az eredeti p2p. A rendszer architektúrája már önmagában is kritikára adhat okot – néhány kaliforniai szerver, semmi több. Bár a dalokat egyének cseréltetik, a keresési mechanizmus a Napster szerveren alapszik.

A két legnagyobb p2p hálózat a Freenet és a Gnutella. Ezek akkor tűntek fel, amikor napvilágot látták a Napster galibájáról szóló hírek, s rögtön magukhoz vonzottak milliónyi fájlcserelegetőt. Decentralizált architektúrájuk miatt nem lehet őket „bezárni”.

Gnutella

A Gnutella egy rejtélyes nyílt forráskódú projekt volt egészen addig, amíg a Napster-rajongók ezrei ki nem kálították MP3-játszóikért alternatívájának. Ez nem is egy szoftver, hanem egy kommunikációs nyelv. Sokféle kliens (pl. BearShare, Gnutella, Toadnode) kapcsolja a PC-t a Gnutella rendszerre. Amikor először indítjuk el Gnutella kliensünket, az egy másik Gnutella-s géppel lép kapcsolatba, s köszönetként pingel egyet. Az a többi, általa ismert Gnutella host ►

Míg a Napster a számok szűrője miatt csak dőcög, a Gnutella az MP3-őrültek Mekkája.

A Freeneten az adatok csomópontról csomópont-
ra mennek, és folyamatosan egyre közelebb kerülne
a célállomáshoz. Fontos tudni, hogy mindegyik gép
csak a szomszédairól – arról a néhány gépről, amely-
vel közvetlen kapcsolatban van – tud. Amikor egy
csomópont átadja a fájlt a szomszédjának, nem tudja,
hogy az hová kerül aztán. A fájl akár számítógépek
százaín is áthaladhat, de mer is állhat a következő

Langley jelkesen hangsúlyozza a Freenet két adu-
ját, az anonimitást és a bizalmat: „A GNUtella hasz-
nálva nincs garancia arra, hogy a keresett informáci-
ó megbízható forrásból kapjuk-e meg.” A Freenet
kulcsei ellenőrzőszámok – matematikai vizeljek –,
amelyek az átlakuljelt dokumentumra mutatnak.
A Freenet így ellenőrizni tudja, hogy a fájlj nem vál-
toztatták-e meg. „Van olyan GNUtella program,
amely vírusokat terjeszt” – teszi hozzá Langley – „Te-
gük fel, hogy ez felismeri az 'xyz' keresést, válaszul
pedig elküldi az xyz.exe fájlj, amely vírusos.”
A GNUtella egy ádv-veó, a keresései pedig minden

- Prók: A dokumentumokat nem lehet levénni a teljes anoním Freenet rendszerrel.
- ✓ Kontrák: Nincs kereső, a kereséshez pedig szükség van a kúlsra. Szűrke tartalom.
- A legjobb erre: Kényes.doc fájlok keresése

A kevésbé népszerű adatokat sokan nem kedvelik. A Freeteen nemigen tűrli le ezeket, mert az a többség uralmához vezetne. Az érdektelen adat viszont olyan dolog, amely iránt senki sem érdeklődik. Lehet, hogy ez jó, lehet hogy ez rossz, de senkit nem érdekel" – mondja Langley. „Ha egy szerző felfedezte, hogy az állományok dokumentumait a Freeteen, csak annyit kell tennie, hogy időnként letölti és esetleg újra felteszi az állományokat.” **PCF**

- **Prók:** Jófejta p2p rendszer, amely elítéli a szabad letöltést, és ösztönöz a feltöltésre.
- **Kontrák:** Nem lehet szabadon letölteni. Érdemes valamit bedobni a közsbe.
- **A legjobb erre:** Gyakorlatilag bárm.



munkaeszköz



TIMEPORT 250

internet

hangvezérlés

vibrahívás

www.motorola.hu



MOTOROLA



PCFormat **Díjkiosztó** **2001**



**Az év legjobb játécai,
technológiái és szoftverei**

Játékok: Első személyű



Deus Ex

Négy első személyű lövöldözős, egy PCF díj. Na, vajon melyik „Deus Ex” nevű játék győzött?...

Autotex Kft. <http://www.autotex.hu> (1) 461 6700

Vélemény: 85%

Az elmúlt 12 hónap összes első személyű akciójátéka közül az egyik kimagaslóan jobb a többinél – a stílus legjobbjára a *Half-Life* óta, és bizonyosan még hosszú ideig etalonként szolgál a hasonló szellemben fogant játékok számára.

Hogy mit csinál jól? Egy szóban – mindent. A lélegzetelállító akciók, a halálos, lángszórókkal felfegyverzett tengerészgyalogosok, nano-technológiával kibővített gépfegyverek, és hatalmas, páncélozott harci robotok gondoskodnak. Ha inkább a lopakodást szereted, a *Deus Ex* erre is kínál lehetőséget: segítségére lesznek az árnyékok, valamint a lézeres célzókészülékkel felszerelt távcsöves puskák, amelyekkel már 200 méterről leszedheted a gyanútlanul járkáló őrszemeket. Emellett még van számítógép-feltörés, valamint stratégiázás. A kategória befutói szintén rendelkeznek ezen felsorolt tulajdonságok egyikével-másikkal, de mindent egyszerre csak egy játéktól kaphatsz meg.

És ez a játék olyan kidolgozott, interaktív környezettel szolgál, ahol a számítógépek használhatók, akárcsak a New York-i metróhálózat – egy olyan környezettel, ahol elolvashatsz a földről felcsodált újságokat... amelyek előző napi tetteidről tudósítanak.

És ha még az sem volna elég, hogy a játék tökéletesen ötvözi ezeket a külön is élvezetes elemeket, egy olyan összetett, csavarokkal teli, és nagyszerűen kidolgozott történetbe csomagolták, amelyhez hasonlóval nem találkozhattunk még akciójátékokban. Olyan kérdések merülnek föl, mint az, hogy kiknek is dolgozol valójában; hogy a bátyád valóban áruló lett-e. Lépésről lépésre keveredsz bele egyre mélyebben egy hatalmas összefüggésbe, amelyben még a hírhedt *Illuminati* is csak kispályás szerepet kapott. A *Star Trek: Voyager* szintén lebilincselő történetet mesél el – azonban, ahogyan azt már a PC Formátban is elmondtuk, „Azért nem *Deus Ex*...”



A bírak szava...

Miből lehet észrevenni, hogy az év játékával játszol? „Könnyű” – válaszolt Tony – „Mikor a barátom elcipel vásárolni egy átjátszott éjszaka után, és azon kapod magad, hogy őresen bámulos az árnyék előtti bank-automatára... És éreimlen veszed észre: egy pillanatilg komolyan fontolgattad, hogy a leszedett pénzből meg kéne venned azokat a fegyver-kiegészítőket, amit nemrég ajándéktak a feketeplacn.” Megtörtént.

Dobogósok még...

Quake III: Team Arena

Activision 84%



lajdonosságok. A játék minden egyes részletét tovább csiszolták addig a pontig, amikor már gyakorlatilag lehetetlen bármit is tökéletesíteni. Új, inycsiklandó módokat adtak hozzá, egy teljesen új terepkezelő rendszerrel, aminek segítségével a kinti csaták is megvalósulhatnak; mozgásteretelő akciókat; végzetül négy különböző csapatjáték-módot. A *Deus Ex* véglegének számító mélységet az iSoftware ugyan képtelen megteremteni, de egy biztos, szenális lövöldözős játékokat készítenek.

Half-Life: Counter-Strike

Havas 94%



Már több, mint egy éve, hogy a *Counter-Strike* elindult azon az úton, hogy egy kevésbé ismert, ámde annál szembetűnőbb kiegészítőből a világ legnépszerűbb tobbszereplős lövöldözős játékává váljon. Már az elején lehetett azonban tudni, hogy valami különleges készül. „Nehéz volt megkülönböztetni a csapattagokat az ellenségtől” – emlékezik Dave Bradley – „gondolkoztunk fellet, ahelyett, hogy ész nélkül lövöldözzél.” És nem is a távoli jövőben játszódik: mai környezetben lehetsz terrorista vagy kommandós.

A kezdeti stádium óta a játék egyre csak javult; minden egyes új bemutató-verzió többet kínál az előzőnél. A dícsőző ugyan mulandó, de jelenleg a lövöldözős stílus királya a *Counter-Strike*.

PCFormat Díjkiosztó 2001

Játékok: Stratégia



Giants: Citizen Kabuto

A felek felsorakoztak a csatamezőn; de vajon melyik stratégia lesz a győztes?

Interplay <http://www.videogames.com>

Vélemény: **89%**

A döntőszahatál ebben a kategóriában majdnem öklíharcba fulladt a zsúri, máskülönbén egészen civilizált tagjai között. A *Shogun* – emlegették sokan – szinte tökéletesen szimulálja a háborút (amire az alcíméből is rá lehetne jönni), míg a *Giants* ebből a szempontból lábdába sem rúghat. Végül a *Giants: Citizen Kabuto* pusztá szórakoztató volta döntötte el a csatát. Az játék különböző szereplőinek (Meccaryn, Delphi, Kabuto) irányítása egyszerűen szintizta szórakozás. A lélegzetelállító látvány nem csak a szemnek kedves, hanem egy kidolgozott világ benyomását is nyújtja.

De hogy stratégia-e? Ez bizony lényeges kérdés, de igencsak problémás eldönteni a jelenleg használatos stílusbesorolásokkal (amelyek kezdik érvényüket veszteni a *Deus Ex*-hez és *Black And White*-hoz hasonlóknak köszönhetően).

A *Giants*-ben komolyan meg kell tervezned, hogyan viszel végig egy adott pályát, nem csak a

közvetlen fenyegetésekre kell koncentrálnod. Megpróbálsz keresztülrontani rajta, elkerülve a csatát, amikor csak lehet? Esetleg lopakodnál?

Vagy inkább komótosan haladsz végig a színgeten, minden lehetőséget és forrást felhasználva, hogy megújítsz azt? Hűségese Mecc társaid irányítása – és az a képesség, hogy alkalmanként építhetsz egy-egy bázist is – volt a fő tényező döntésünkben, bár úgy tűnhet, hogy ezek nem tartoznak a játék lényegesebb jellemzői közé.

Attól függetlenül, hogy ki miként határozza meg az ominózus „stratégiai” játékok műfaját, a *Giants* lebilincselő, szórakoztató, és emellett üdítő változatosságot jelent a többi játék mellett. Bár nehéz összehasonlítani az *Earth 2150* hagyományos, komoly hozzáállással a *Giants* fergeteges humorával és poszt-modern utalásaival, nem lehet kétséges, hogy e négy játék közül melyik az, amely a leginkább újszerű és emellett élvezetes is.



A bírak szava...

„Tetszik, hogy a *Giants*-os Delphi szinte meztelen,” – lelkesedik Alex Cox – „Valamint az is, hogy ez az egyik legmúltaságosabb játék, amireh váhala is szerencsém volt – nem kevés angol humorral fűszerezve. Talán nem rendelkezik a *Deus Ex* zsenialitásával, de nem sokkal marad le attól.” A kategóriában szereplő játékok változatos stílusa sem könnyítette meg a zsűri dolgát. „Akárhogy is nézzük” – foglalta össze Cox – „egy jó játék mindig is jó játék marad, bárhová is sorolod be.” Ámen.

Dobogósok még...

Shogun: Total War

Electronic Arts **91%**



Tavaly nyáron beteljesedett minden háborús játék-rajongó álma: határtalan 3D tájak, (szó szerint) ezernyi katoná, kiegyensúlyozott élethűség – ezek a *Shogun* védjegyei, és ezek tették világhírré. A középkori Japánban játszódó történelben – nem meglepő módon – egy hadvezér szerepét kapod, és a többi vezetővel kell megbarcolnod az ország irányítását. A nagyleptékű stratégiai térkép és a taktikai csaták valóban a totális háború hangulatát adják vissza – hogy akkor miért is nem győztél a *Shogun*? Nos, a teljes élethűség néha hátráltató tényező: az ilyen méretű seregek kezben tartása nem egy egyszerű feladat, és néhány csata már-már duhilon nehéz. Természetesen azért kíváncsiak vagyunk a Creative Assembly új projektjére.

Ground Control

Havacs **89%**



Tavaly nyáron leesett az állunk, mikor megláttuk ezt a kis szépséget. Szerencsés módon a *Ground Control* belső tulajdonságai is emeltesre méltók: bár nincs orfórási-kezelés, a kemény taktikai kihívások kárpótolnak mindenért. Az irányítás alatt álló egységek viszonylag kis száma ellenére az egységek szakasokba tömörülnek – részletkérdés, mondanánk, de ennek eredményeképpen a csaták gyorsak és alkosódusak. A nagy gondolat meirj kúldetések tartogatnak néhány dráma pillanatot is: a *Ground Control* egyetlen gyenge pontja a történet ettől eltekintve azonban mindenkinek csak ajánlani tudjuk.

Játékok: RPG és kaland



Baldur's Gate II

Mikor kardokról és varázslatról beszélünk, csak egy maradhat...

Interplay <http://www.interplay.com>

Vélemény: 94%

Ebben a kategóriában nem sokat lehetett vitázni. Az a dicséretzőn, amivel a tesztelőnk bombázott minket, lehetetlenné tett bármiféle ellenállást.

A Baldur's Gate II alapvetően hagyományos játék. Számos tulajdonságát megtartotta az első részből, s emellett sikerrel ötvözi a feszült történetet, az utólrhéttelen hangulatot, a sokak által alabecsült, ámde mégis magával ragadó grafikát, és azt a fajta logikai csapat-szerepjátékot, amelyről minden tisztességes RPG-rajongó heves szakkálsimogatásba kezd. A legfontosabb azonban az elismerésre méltó mélysége: hihetetlen újrajátszhatósága (a legtöbb küldetés két módon is befejezhető, sőt, néhányba csak bizonyos jellemű karakterek kezdhetnek bele) miatt minden RPG rajongónak kötelező darab.

És hogy mennyi időbe telik befejezni? Nos, Ross két hónapot töltött azzal, hogy a lehető legtöbb mellék-küldetést végigvigye, mielőtt végig-

játssza, és állítása szerint ez mintegy 200 órájába került (bár szereti hangoztatni, hogy ez nem ment egyéb munkái rovására...). Ami a legfontosabb, a Bioware fejlesztőgárdának sikerült ugyanazt a magas színvonalat fenntartani a játék

egészén keresztül: a forgatókönyvtől a szereplők hangján át a küldetések és a környezet kivitelezéséig. A készítőik odafigyeltek minden kis részletre: még a labirintusok legeludogottabb és legjelentéktelenebb részei is egyediek, saját nével rendelkező szereplőkkel és a helyszínre jellemző tárgyakkal. Emellett a páratlan kanadai fejlesztőcsapat eddig még nem hagyta

cserben a játékosokat. Ennek két oka lehet: az első a nagy létszámú csapatok (egy játékon akár 50 ember is dolgozhat egyidejűleg), amelyeknek köszönhetően rengeteg új ötlet gyűlik össze és biztosított a folyamatos tesztelés; a második pedig talán még fontosabb: a fejlesztők játékok iránti olthatatlan szenvedélye. A Bioware csapatra tökéletesen ráillik a jelmondat: „Játékosoktól, játékosoknak”.



A bírák szava...

„A Baldur's Gate II minden, amire vágytam – és mindez egy dobozba csomagolva!” – kiáltott Ross. Szakkálsimogatásunk a stílus szerénye, gyakorlatilag mindent végigjátszott, amit ebben a kategóriában csak kiadtak. És akaratát keresztülvitte annak ellenére, hogy Dave a negyves számú Monkey játéka esküdzött égre-földre: hiába zengett dicsőímszavakat, Ross csak ennyit válaszolt: „De hát gondolok, ember... ez a Baldur's Gate II!” Ezek után vitáskor nem volt helye.

Dobogósok még...

Escape From Monkey Island

LucasArts 91%



A Monkey Island sorozat mindig is a hagyományos stílusú kalandjátékok zászlóvivője volt – nem ok nélkül. Okos, nem túl nyilvánvaló fejtörők keverekét egyedi humorral, amelynek eredményeképpen még ma is játszható a sorozat bármelyik része. Az Escape From Monkey Island – mely negyedik a sorban – sem szakít ezekről a hagyományokkal, és a költőhöz még egy új összetevőt is ad: a harmadik dimenziót. A bejáratuló terület hatalmas, de a játék készítői tetek róla, hogy ne legyen céltalan fel-alá mászkálás. Az eddigi részek rajongói értékelni fogják a párbeszédében található visszautalásokat és a karakterek új külsejét, bár az előbbi problémát okozhat azoknak, akik még nem játszottak Monkey Island játékokal.

Diablo II

Havas 90%



A játékosok és újságírók egyaránt két csoportra szakadtak a játék kapcsán; egyrészt a Diablo II egy millió példányszámban elkel, könnyen érthető, magával ragadó RPG, másrészt viszont sékelyes, leegyszerűsített, ismétlődő, hiányzik belőle a hangulat és az egységes történet. Minden attól függ, hogyan tekinted – önálló terméként vagy olyan játékokkal való összehasonlításban, amelyekkel a készítőik sosem akarták összehasonlítani. A közérthetőség az erős oldala: a Diablo II alapjai hihetetlenül egyszerűek, de azok számára, akik szeretnek minden fölfejténi, mélységet is kínál. Az online kooperatív mód pedig hatalmas sikert aratott: a játékosok körében, így az eredmény egy nagyon élvezetes RPG.

PCFormat Díjkiosztó 2001

Játékok: Szimuláció



The Sims

Ki hitte volna, hogy egy játék a mosogatásról és a munkába menésről ilyen sikeres lehet?

Electronic Arts (1) <http://www.ea.com>

Vélemény: 88%

A *The Sims* minden eddigőtől különbözik: se vér, se foci nincs benne. Az ember-szimuláció tavaly indult el a siker útján, hogy aztán hetekig vezesse a slágerlistákat, és még két különdíszlemez is megjelent hozzá: a *Live'n'It Up* és a *House Party*.

A stáb döntése a szimuláció kategóriában gyors volt és megkérdőjelezhetetlen: mindannyian tudtuk, hogy a *The Sims* lesz a győztes, csak az elkerülhetetlen halogattuk. Dave Bradleynek még volt egy erőltet kísérlete a *Grand Prix 3* technikai tökéletességére és lenyűgöző grafikájára hivatkozva, de a többség hangja elnyomta próbálkozásait. Ez volt a leghamarabb meghozott döntés, de hát mi is az olyan érdekes ezekben a kis figurákban, ami úgy megfogja a játékosokat?

„Ez nem csak egy újabb lövöldözős, vagy háborús ill. autós játék” – mondta a *The Sims* egyik tervezője, Charles London – „hanem egy új

élmény minden egyes alkalommal, mikor játszol vele.” Új élmény, ahogyan az életet minden egyes napja is az. Ugyan van abban valami zavaró, hogy pénzt adsz ki azért, hogy aztán pixel-vécéket javígtass, de ennek ellenére nagyon magával ragadó is. A *The Sims* a mindannyiunkban meglévő kapitalistaféla alapoz: a játék legnagyobb részét a legjobb munkahely, a legvonzóbb partner, a lehető legnagyobb ház, és természetesen, a legszelebb képábrátörőjű tévé utáni hájszával töltjük. Még mindig fennáll annak a veszélye, hogy túl sokat pazarolsz el, de ez is jobb, mint a szimulált, totálisan lerobbant lakásodban üldögélve nézni a pixeltévé, mikor a valós életben is ezt csinálod; általában mivel túl sok *The Sims*-t játszol.

A Szimulációs díj megérdemelt győztese, és egy kis szerencsével a következő kiegészítő még egy szimulált PCF díjat is tartalmaz majd, amelyet kiaskaszhat a pixel-falra.



A bírák szava...

Tony meglepő módon ragaszkodott hozzá, hogy a *The Sims* győzzön; és ezt még is tudta indokolni: „Olyan mintha lennének saját kis házaiállataim. Új, emberek” – magyarázza – „Csak ezeket kevésbé kerül elletni”. Hmm. Mindenesetre nem lehetett vita azzal kapcsolatban, hogy az EA fejlesztett Tamagochija érdemli a legnagyobb dícsőrséget. Dan szerint „inspiráló”, Coxyt lenyűgözte a sokrétűsége, és még az ifjú Ian Harris szerint is „a legjobb módja az időpazarlásnak azóta, hogy feltalálták az alvást.”

Dobogósok még...

Grand Prix 3

Microprose 93%

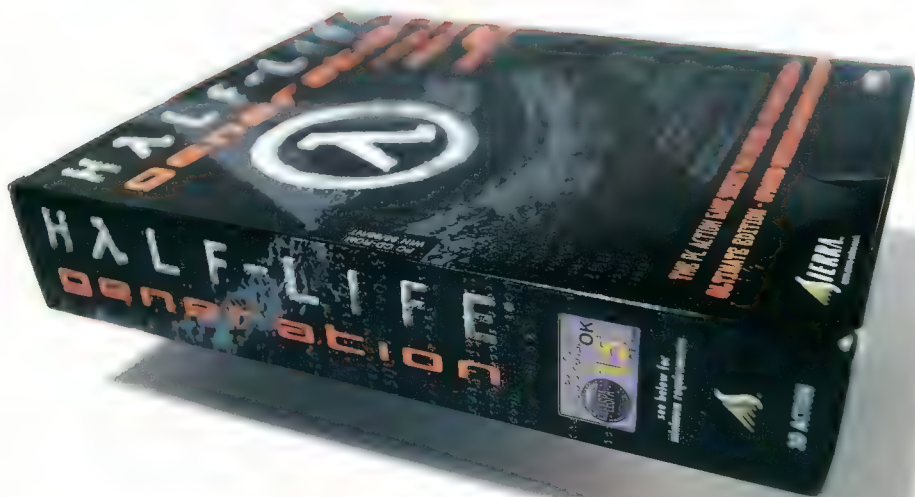
Az egyetlen program, amelynek esélye volt, hogy letisztítsa a *The Sims*-t a trónról, az a Microprose legújabb F1 szimulátora. A PCF által csak a világ legjobb autó-szimulátoraként emlegetett darab valóban hihetetlenül élvezetes. A csillogó grafika és a döbbenetes élethűség tényleg különleges minőséget ad ennek a darabnak, és a stílus rajongói egyszerűen nem vághatnak többre. Hogy akkor miért nem nyert? Egyszerű a válassz: ez egy szimulátor, ez a stílus pedig nékülözi azt az eredetiséget, amelyet a *The Sims* vétepcuolás és kősoz” hangulata sugároz; ha az nincs, a *Grand Prix3* butosán elviszi a pálmát.

Championship Manager 00/01

Eidos 90%

Annak ellenére, hogy nem sokkal több, mint a két évvel ezelőtti *Championship Manager 3* frissített változata, a 00/01-es szezon uraló játék nagyszerű, alacsony árának és a benne található rengeteg opciónak köszönhetően. A leginkább említésre méltó az adatbázis-szerkesztő, amellyel az elszánt foci rajongók kedvükre módosíthatják a statisztikai adatokat. Egy újabb lépés az élethűség irányába, hogy a média folyamatosan kommentálja minden egyes menedzseri döntésedet. Ennek ellenére küsz már dejtémült győztes: miatt mégsem előzhetette meg a *The Sims*-t és a *Grand Prix 3*-t.

Játékok: A PCF szerkesztőségi díj



Counter-Strike

Azt már tudjátok, mivel játszottunk a szabadidőnkben...
de vajon mivel játszottunk ahelyett, hogy dolgoznánk?

Havas 10 <http://www.valve-online.com/>

Vélemény: 94%

Tucatnyi dolog jött ki már a Half-Life-hoz, a Quake játékokhoz és a legtöbb népszerű első személyű lövöldözős darabhoz. Mi lehet akkor annyira különleges a Counter-Strike-ban, amely tagadhatatlanul az év választása a szerkesztőségekben, az online játékosok között, és a világ összes nappalijában? A Quake2 engine alapvető ismeretével és némi térképészeti tapasztalattal felfegyverkezve egy Minh Le nevű fiatalember és egy csapatnyi programozó elkezdett az első béta verzió dolgozni a hét közül. Több, mint egy évvel később, kereskedelmi forgalomba is került a Valve-nak köszönhetően. Alapvetően az élhető környezetre helyezett hangsúly tesz minden egyes csatát izgalmasabbá, de a térképek kidolgozottsága és a kooperatív játékmód az, ami miatt a Counter-Strike ekkora sikert ért el, és ami miatt megkapta a PCF szerkesztőségi díját.

A Deus Ex épp hogy lecsúszott az első helyről. Hogy miért? Nos, gyakorlatilag, mivel nem

játszottunk a szerkesztőségben! Elsődtíttett szobák és komoly éjszakázások a játék természetes környezetébe, és emellett senki sem ismerte el a zsűriből, hogy másodszor is nekiállt volna (ami fura, hiszen a három befejezés mellett a játékos bizonyos cselekedeteitől függően a többi szereplő párbeszédei és reakciói – sőt, esetleg életben maradásuk – is változik).

A másik dobogós helyezést stílusuk korlátainak esett áldozatul. Bár a zsűri három tagja is játszott a Baldur's Gate II-vel, a többiek nem költötte le a goblinok és varázslatok világa; úgy kell nekik, mondhatnánk, de így nem jutottunk egységes döntésre. Mellesleg ez sem az a játék, amit félórával indulás előtt el lehet kezdeni...

Bár erről sok vitánk volt, a Giants hosszú távon nem állja meg a helyét a többiek között. Miután rájössz, mi az egyjátékos küldetések általános megoldási módszere, kissé egyhangúvá válik, és bár a többjátékos mód üdítő változatosság, a Counter-Strike-kal nem veszi fel a versenyt.

PCFormat
GYŐZTES
2001

A bírák szava...

„Ez nem is egy önálló játék” – volt az egyik ellenvetés a CS-sel szemben. Nos, a többség szerint mégis az, és meg is vásárolható a Half-Life Generations-szal együtt. Más tiltakozás azonban nem hangzott el: még Harris is beletemetkezett a játékba. „A valóságosság nagyon növeli a vonzerőt” – vélte Dave „Pretender” Bradley – „de igazából a pályák azok, amelyek miatt a Counter-Strike a nyertő.”



Jelöltek



Half-Life: Counter-Strike

■ Havas: 94%



Deus Ex

■ Eidos: 95%

Baldur's Gate II

■ Interplay: 94%

Giants: Citizen Kabuto

■ Interplay: 93%

PCFormat Díjkiosztó 2001

Játékok: Az év játéka



Deus Ex

Halljuk kórusban, nyávogó hangon: „De hogy mondhatjátok akármiről is, hogy a valaha készült legjobb játék?”

© Eidos ① <http://www.eidos.com>

Vélemény. 99%

Az összes kategória közül ez volt az egyetlen, ahol a szavazatok tökéletes egységét mutattak. Az elmúlt 12 hónap legjobb játéka? Ugyan már, nehezebbet kérdezz! Az eddigi legjobb játéknak neveztük a Deus Ex-t, és akármilyen nagyszerű játék is jelent meg azóta, ezt egyikük sem változtathatta meg.

A *The Sims* mindenkit lekötött, akár a gyerekeket a hangyafarm – egy hangyafarm tell apró emberekkel. A játék fogta azt a varázst, ami miatt az eredeti *Sim City*-t szerettük, és újból legendás sikert teremtet belőle; egy azonban biztos: története nem sok volt.

A *Baldur's Gate II* szinte mindannyiunkat odaszógeztet a képernyő elé szerteágazó cselekményével. Mindig volt idő még egy plusz küldetésre, még egy újabb csatára, hogy a legjobb varázslónkat, vagy harcosunkat újabb tapasztalati

szintre emeljük – azonban az akció irányítása nem a mi kezünkben volt.

A *Giants*-ban nem egy, nem kettő – három szereplővel vethettük magunkat nemcsak az akció közepébe, hanem az elmúlt idők egyik legkísérletezőbb szellemű játékába. Döbbenetesen szép világ, a szereplők zseniális akcentusa, és a lehetőség, hogy hatalmas, idegen szavakra szúrd fel ellenségeidet – mi kellett még?

Nos, talán egy kis mélység. A *Deus Ex* minden stílusban jeleskedik (talán csak focizni nem lehet benne), de ennél sokkal több. Nem csak arra van lehetőség, hogy több módon vidd végig a küldetéseket; morális döntéseket is kell hoznod. A legtöbb játékban fel sem merül, hogy megtegyél-e valamit, amire lehetőség nyílik – itt ez központi szerepet kapott.

„A *Deus Ex*” – mondtuk egymásnak, és bólintottunk: tökéletes választás – egészen a folytatás megjelenéséig...



A bírálk szava...

Mi is az a pontosság, ami kiemeli a *Deus Ex*-t a többiek közül? Ennek megválaszolásával töltöttük a legtöbb időt, és arra jutottunk, ha a többi fejlesztőcsapat csak lenéz, máris több kiváló játékkal játszhatnánk. „A történet egésze” – mutattott rá Ross – „Saját szabályrendszerén belül a *Deus Ex* tökéletesen hihető. Az összeesküvés, veszély, hatalom, és a fenyegetettség atmoszférája lehengerlő. És király a fegyverzenél!” – foglalta össze, szakállal simogatva.

Jelöltek



Deus Ex

■ Eidos ■ 95%



Giants: Citizen Kabuto

■ Interplay ■ 93%

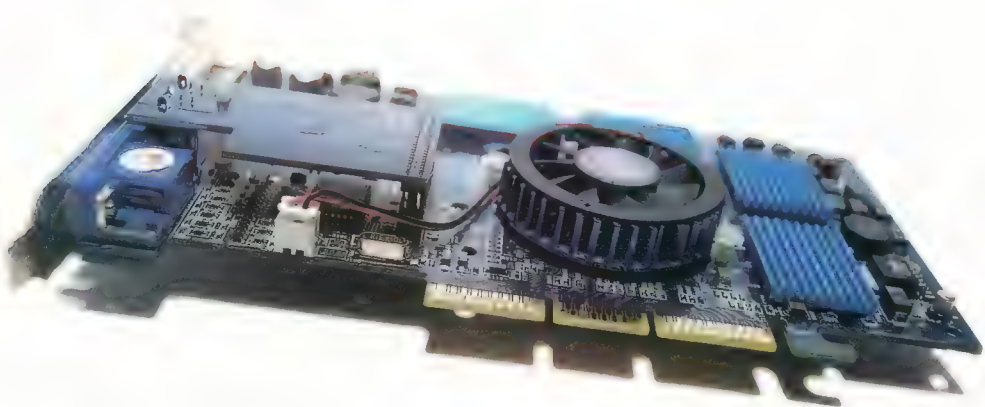
Baldur's Gate II

■ Interplay ■ 94%

The Sims

■ Electronic Arts ■ 93%

Játék hardver



Hercules 3D Prophet II Ultra

A technológia robbanásszerűen fejlődik, és életünk leggyorsabb élményében lehet részünk. A jövő megérkezett.

1. Guillermo 2. www.hercules-ul.com

Vélemény: 91%

Tökéletesen tudatlan idióták lennénk, ha nem vennénk tudomásul a GeForce2 idei megérkezését. Lehetetlen volt figyelmen kívül hagyni, már csak a chipet használó kártyák pusztán mennyisége alapján is; persze az sem elhanyagolható tény, hogy más kártyával már nem is szoktunk játszani. Bár a zsűri néhány tagja ellene szavazott, mondván, hogy ez is csak „egy újabb 3D-s gyorsítókártya”, Ross gyorsan letérte ellenállásukat azzal az érvel, hogy „manapság mindenkinek gyors 3D-s grafikkára van szüksége”.

A korai időkben természetesen a GeForce2 fejlesztő NVIDIA még igen kispályásnak számított. A 3dfx volt a 3D kártyák piacának szíjtarja, PCI eszközökkel árasztva el a világ összes Voodoo-ra éhes felhasználóját; és igencsak jó munkát végeztek. Egy ideig. Ahogy azonban a GeForce megjelent a képen, a piac megoszlott, a GeForce 2 pedig megadta a kegyelemföföcsét.

Összegzésképpen pedig tavaly az NVIDIA megvett egy 3dfx-t, ezzel véget vetvén vetélytársa tisztavérű életének.

Az NVIDIA megállíthatatlan chipsete hihetetlenül népszerűvé vált tavaly; nem egy profi hardverszakértő pedig azt állította, hogy „el sem hiszem, annyira jó”. És hogy miért a Prophet II nyerte meg a többi, ugyanezt a chipsetet felváltó kártyával szemben a versenyt? Nos, gyakorlatilag ez a legjobb GeForce2, amivel valaha is találkozunk. Kimondottan arra készült, hogy 1,280 x 1,024-es felbontásban futtassa a játékokat (a processzora 250 MHz-es és nyugodtan pöfög 30 fps-es sebességgel még 1,600 x 1,200-on is, ami valóban lenyűgöző).

A pusztá ereje mellett tartalmaz még 64 Mb DDR RAM-ot és TV-kimenetet is, így az LCD monitorok használatát sem okozhat problémát. Ahogy Dan Hutchinson fogalmazott: „Ha esetleg nincs máris ilyen kártyád, akkor szükséged van egyre. Ilyen egyszerű.”

PCFormat
GYŐZTES
2001

A bírál szava...

A GeForce2 egy technikai csoda. Zseniális, és annak ellenére, hogy utódjá, a GeForce 3-meg erősebb, megállított játékszakértőnk, Ross csak annyit tudott hozzáfűzni: „Nem játszanék más videokártyával. A GeForce2 messze a legjobb 3D gyorsító chip, és ez a kártya messze megelőzi az összes többi... tehát kit érdekel, hogy drága?” Lekecsédesében a világot sem zavartuk volna meg, de végül Dan szölt neki, hogy már húsz perce ugyanazt mondogatja



Dobogósok még...

MS SideWinder Game Voice

91%



Ez a cucc nagyon közel állt az első hely megszerzéséhez, és első vita tárgya volt. Ha a díjat az újtársakért adnánk ki, a Microsoft vinné a pálmát.

A GameVoice lehetővé teszi a gyors, hatékony szóbeli kommunikációt online játékok közben. És ami a legmeglepőbb dolog – hogy valóban működik. A fehallgatók jó minőségűek (elég erősek ahhoz, hogy elbírjanak egy pár nagy hangerejű Counter-Strike menetet) és a kommunikációs kiválasztó egység, amelynek segítségével egy bizonyos személyhez intézhetsz nagybőcsű mondatokat, egyszerűen zseniális. Sajnos, annak ellenére, hogy körülbelül tízedannyiba kerül, mint GeForce-alapú versenytársa, nem eléggé alapvető szükséglet ahhoz, hogy legyőzze azt.

Saitek Cyborg 3D Gold USB

85%



Tíz gomb, egy nyolc-módú rendelkező kapcsoló, és hárommenetű analóg irányítási lehetőség. Ezek a specifikációk a mai analóg joystickeknek már alapvető elvárások, de kevés botkormány nyújtja a Cyborg 3D Gold használhatóságát. Külön említést érdemel, hogy balkezeseknek is kényelmes, és az aranyzsinór műanyag némi stílust is kölcsönöz neki. Dan leginkább a programozható gombokról és a sebesség pályázótól volt lenyűgözve, de az alapvető játékszközök pályáján még így is a GeForce2 a nyerd. Mésrészt még manapság már mindenkinek van már otthon analóg joystickje, nem?

PCFormat Díjkiosztó 2001

Produktivitás, kreativitás



Ricoh MP9120A

Ha el akarsz érni bizonyos dolgokat, vannak olyan eszközök, melyek nélkül belekezdeni sem érdemes...

Ricoh 1 www.ricoh.eu Vélemény: 80%

„Két meghajtó egyben?” – kiáltotta Dan Lelkesen – „Ezzel az új CD-írási/DVD-vel a Ricoh teljesen elkényeztet minket.” Főnkünk elragadtatása talán túláradó volt, de nem lehetett sokat vitázni azon, hogy ki legyen a kategória győztese. Ricoh volt az első gyártó, aki megbízhatóan működő CD-RW/DVD technológiát dobott piacra.

„A többi eszköz is tetszik” – ismerte el Coxy – „de számomra az a legfontosabb, hogy tudjak CD-t írni és DVD-t nézni.” „Igy igaz” – tromfolt rá Dave barátunk, az Igazság Bajnok, elszántan nézve körbe – „Elegem van már a CD-imet tönkretévő ócskavasakból.” Kedvenc MP3-kalóznak, Gerhák Zsolt szintén egyetértett: „Gyors, és tökéletes MP3 CD-k írására, főleg, hogyha van hordozható MP3 lejátszó.” – mondta, majd szomorúan hozzátette: „A CD-írás nem tiltott tudomány többé.”

Hardverszakértőnk, Ian Harris azonban nem félt sikra szállni az Epson Stylus Scan 2000 oldalán. „Egy nyomtató és egy szkennert egyben. Még fénymásolóként is használható, ha a PC ki van kapcsolva.” – mondta – „Ha veszel nyomtatót, általában kell hozzá egy szkennert is. Tudjátok, mennyi helyet foglalnak el ezek ketten?” Játékmesterünk, Ross sem hagyta ki a lehetőséget, hogy HP Jornada-ját reklámozza: „Már jó ideje használom; színes touch-screen, beépített modem, kényelmes billentyűzet. Nagyszerű átmenet a notebook és a PDA között.”

Összevont szemöldökök, átlvakargatás, megvesztegetések, életveszélyes fenyegetések után végül mégis a Ricoh-ra mosolygott a szerencse. „Az összes itt felsorolt eszköz ittörő a maga nemében; ezért is kerültek szavazásra; de a Ricoh-nak kellett győznie – mindenkinek jól jön egy.”



A bírák szava...

„Ez a technológia a legfontosabb dolog a CD-írók piacán az MP3 és a Napster óta.” – kommentálta Ian – „segítségével a CD-írás közben semmi sem romolhat el, így nem leszel tele tönkretett CD-kkel.” A CD-írási eszközök mostanában már kezdnek egy színvonalra kerülni, így a legjobb módszer a tömegből való kiemelkedésre a DVD-vel való kombinálás – és ezért érdemi meg a Ricoh MP9120A a pálmát.”

Dobogósok még...

Epson Stylus Scan 2000

90%



Egyik régebbi számunkban, ahol a többifunkciós végzettség egy átfogó összehasonlító tesztet a többifunkciós eszközökről, az Epson Stylus Scan 2000 győzött saját kategóriájában. Nem elég, hogy egy kiváló minőségű színes tintasugaras nyomtató, emellett tartalmaz egy beépített A4-es dokumentumszkennert is, és képes elismerésre méltó sebességgel szkennelni és nyomtatni egyszerre. Akár fénymásolóként is használható, mikor a PC ki van kapcsolva, és egy faxprogram is jár hozzá és ez még nem minden – az ára is megdöbbentően alacsony (kb. 60 000 Ft); hardverszakértőnk szerint „muszáj vennetek egyet!”. És hát kik vagyunk mi, hogy vele vitatkozzunk? Irány a szakiüzlet...

JVC GR-DVL 100 Video Camera

69%



A JVC DV kamerája (még egy tavalyi számunkban) a digitális képrögzítők tesztjében egyszerűen lemosta versenytársait. Előnyül velünk a JVC-ről, mikor egy alapszintű digitális kamerájuk szíve egy 800 000 pixeles CCD – vették teljes egyetértésben. Nem kétséges, hogy imádjuk ezt a kamerát. „A csúcsmínőségű hardver egy igényesen kidolgozott kameratest mélyén a megfelelő szoftverrel kombinálva csakis sikeremnek lehet.” Az eszköz kihajtható képernyője borítaválas képet ad, tökéletesen tükrözve azt, mit látsz majd, mikor számítógépen nézed vissza felvételeidet.

Házimozi rendszerek



VideoLogic DigiTheatre DTS

Nincs semmi ahhoz fogható, mint mikor otthon ülsz a házi-mozi rendszered előtt, és tudod, hogy mindennek PC-d a lelke.

© Herta Kft., 1 www.herta.hu 1 822 2232

Vélemény: 81%

A hangszórók az a terület, ahol a PC-gyártók próbálják visszafogni az árakat, hiszen nem tartoznak a feltétlenül szükséges kategóriába. Azonban számos géppel együtt kapható hangszóró gyenge minősége meglepő mértékben vesz el a játékok élvezetességéből – ilyenkor van szükség fejlesztésre. „És itt jön a képbe a VideoLogic rendszere. Kiváló hangminőség, olyan basszusládaával, amely képes gyomorba verni...” – jelentette ki Dan. A rendszer meg is nyerte a kategóriát, de Alex elégedetlen maradt. „Ugyan már... az, hogy tévethetsz a PC-den, pótolhatatlan élmény” – védte a kezében tartott Matrox G450 eTV-t. A kártya segítségével tévéműsorokat rögzíthetsz a merevlemezben, és még az élő közvetítéseknel is lehet használni a pillanati állás és a visszaporgatás funkciókat. Az nVIDIA chipset által hajtott Matrox kártya még számos egyéb előnnyel bír, az orra alól mégis elhalasztja az első helyet a DigiTheatre.

A Sirocco Crossfire heves támogatásra lelt a zsűri több tagjának személyében, sőt, néhányan addig is elmerészkedtek, hogy a valaha készült legjobb hangszóróknak hívják őket. „Otthon is ezeket használok, és le vagyok nyugózva. A legtöbb PC-hez kaptott hangszórók ócskák, és manapság, mikor hűdít az MP3 és a CD írás, egy számítógép nem lehet teljes jó minőségű hangrendszer nélkül.” – vitázott Ross.

A Creative DVD Encore-ja dícsimnusz-szerű értékelést kapott a PCFormat-ban, de ilyen vetélytársakkal szemben nem volt esélye. „A DVD jobbá tette az egész PC-s világot. Hogy néztem volna meg másképp a Mátrix-ot huszonkétzer?” – dühöngött kedvence vereségén Alan Seviour, aki épp csak látható volt a hatalmas írható CD-halom mögött. A többiek egyetértettek vele, de végül a DVD túlságosan közhelyszámba ment ahhoz, hogy elnyerhesse az első helyet.



A bírák szava...

„Addig nem is hinném, amíg nincs egy komolyabb hangrendszered, de a professzionális hangminőségénél a PC-d már nem 'csak' egy számítógépnek tűnik.” – volt a Kapitány véleménye. És igaz is van. Egy dobos, ami eddig szánalmas figyelemre méltó hangokat adott ki, hirtelen a lakásod szórakoztató központjává válik. Az öt hangfalal és a bonyolult kezelőpulttal rendelkező DigiTheatre első látásra talán túl komolynak tűnik egy sima számítógéphez; de a vajt fülök jól tudják, hogy nincs 'túl komoly’.

Dobogósok még...

VideoLogic Sirocco Crossfire



Önmagában bizonyította a VideoLogic mesteri hangfal-készítési képességét, hogy két termék is jelölésre került az idei szavazáson. És bár a Sirocco Crossfire nem nyerte el a di-

csőseget, lenyűgöző teljesítményével sokak szavazatát megszerezte. A négy magas viszonylag kisméretű (szemből és oldalról egyaránt 14 cm x 10 cm), a mélynyomó viszont meglehetősen terjedelmes. A legfontosabb azonban a hangminőség, és ebben a tekintetben mindenki leigazgott a Crossfire. Bátoran ajánljuk ezeket a hangszórókat mindenkinek, akár játszanai szeretne a számítógépen, akár zenét hallgatni.

Matrox G450 eTV



Ha a PCF technikai guruja, Ian Harris kedvére akartunk volna tenni, ez a grafikus kártya lephetett volna a dobogó legfelső fokára: Harris karriarának elsőmérését leginkább a sokoldalúsá-

ga vívta ki, és ezt igen hangosan kifejezésre is juttatta: „Nézhetsz TV-t a PC-den, vagy akár számítógéphez is a TV-n-t. Mi kell még nektek az első helyhez?” – győzködött minket felhevülten. Bár ezekkel az érvekkel nem tudtunk szembeszállni, és valóban nagyon hasznos kártya a Matrox G450 eTV-je, egyszerűen nem találunk elég hasznosnak és kíváncsiatnak, hogy megingathassa a DigiTheatre első helyét.

Lendületbe hozzuk!

Partner Kölcsön
vállalkozásoknak

16,5%*

16,5 %-tól, ingatlan fedezettel



infoline: 06 40 37 33 33
www.ieb.hu

Inter-Európa Bank Rt.

A SNIHÓRÓ IMI csoport társult tagja

A legjobb hardver



Creative Jukebox DAP

A hardverekre általában nemigen lehet ráfogni, hogy szexisek. Mégis, most az egyszer kénytelenek voltunk kivételt tenni.

© Creative Labs ① <http://www.creative.com>

Vélemény: **80%**

A bukmékek már hetekkel a megjelenése előtt sem fogadtak el több fogadást a Creative DAP Jukeboxra... és amikor elérkezett a nagy nap, a Creative senkit sem hagyott eszen. Bár nem ez volt az első olyan MP3 lejátszó, amely flash memória helyett merevlemez használ, sikerült utcahosszal leghagnia a többieket, és ezzel belepota magát a szívünkbe. Dan azóta dicsőítő tirádákkal árasztotta el irodánkat nap mint nap, és végül a zsűri megadta magát ellenállhatatlan támadásainak. „Egyszerűen csak ez győzhet” – jelentette ki – „Állandóan használok, és nincs az az Isten, hogy visszaadjam... 6 Gb tárhely, és ebből én még csak 1 Gb-ot használtam fel. Ennek pedig 200 Mb-ja egy 91-es Spiral Tribe koncertfelvétel” – tette még hozzá, bár ez utóbbi már nem igazán lepte me a stáb tagjait...

A Creative DAP Jukebox képes tárolni az egész zenei gyűjteményedet (hacsak nincs több, mint 200 CD-d), és az irodában mindenkinek kell

egy. Gyakorlatilag nem sok vita volt arról, ki legyen a legdögösebb hardver cím győztese.

Egészen addig egyetértés uralkodott, míg meg nem jelent technikai szerkesztőnk, hóna alatt egy Samsung Sync Master 170 MP-vel. Hihetetlen lelkesedéssel kezdett harcolni azért, hogy a beépített TV-vévő TFT monitor kerüljön ki a „Dögösség Királya” cím győzteseként. „A DAP jó, de nagy és nehéz. Amire valójában mindenki vágyik, az az, hogy elcsereíthessék nagy és nehéz DAP-jukat egy jó kis TFT monitorra” – érvelt – „főleg, ha van benne még TV-vévő is” – ismételte meg döntő érvként.

Volt még néhány bágyadt próbálkozás a PCF szerkesztőség hátsó soraiból arra, hogy a SonicBlue Rio 600-as MP3 lejátszója vagy a Canon 3 megapixel-es Powershot s-20-as kapja meg a koronát, de végül Dan szavazásra bocsátotta a kérdést, és a Creative Jukebox DAP magasan verte a mezőnyt.

**PCFormat
GYŐZTES
2001**



A bírák szava...

„A DAP idézte elő a legnagyobb változást az irodánk zenei életében, azóta, hogy a főnök egyik reggel Britney Spears póloban jelent meg.” – kezdte Dan. Ebben az összefüggésben mindenki feltehetően a kedvencére való a DAP-ra. Cox egy kis Oasis Of Fith-re csapott le, szerkesztőnk egy koral Maics maxit bányászott elő valahonnan, míg Dan megmaradt néhány kincsdöntő őzött Spiral Tribe koncertfelvétellel. Ja, a DAP-ot azóta nem nagyon akarjuk visszaadni a gyártónak – majd kitaláljuk, hogy elvesztett, vagy valami ilyesmi...

Dobogósok még...

Rio 600 MP3 lejátszó

■ Rio ■ 88%



Akármielyen szénális legyen is, a Creative DAP Jukebox nem mindenkinek a tökéletes választás. Ha nincs rá párszáz-ezred, vagy csak nem akarsz egy súlyos alkalomossággal járkálni az utcán, a Rio 600 a megoldás számodra. Nemég már mindannyiunkat lenyűgözött a cserélhető tokkal, szexi külsővel, és egyszerű szoftverével. „A busz, vonat, akár a tornaterem, tökéletes környezet a Rio-nak” – kiáltottuk, mielőtt kijelentettük volna: „Percek alatt bele fogsz szeretni”

Canon Powershot S20

■ Canon ■ 90%



Mikor először megírtuk a Canon Powershot S20-at, leírását készítő kollégánk csak ennyit volt képes megjegyezni: „Több, mint hárommillió pixel. Hát igen. Az... ööö... elég sok”. Lenyűgöz ez a magas felbontás, a kiváló zoom lencsék és a hasonlóan jó minőségű öt centis átmérőjű képernyő. „Egy egyszerű fényképezőgép, amely magas felbontással és megbízhatósággal nem hagy kívánnivalót maga után” – volt a szerkesztőség egyöntetű véleménye.



ADSL

A jelenlegi technológiai szint csúcsterméke – csak egyre kell vigyázni: le ne maradj róla.

BTOpenworld <http://www.btopenworld.com>

A szenvedélyes meggyőződés hévében mindenkire leszállt az a bizonyos vörös kód az új technológiák kategóriájában. A négy szívünknek legkedvesebb technológia versenyzett egymással – nem lehet csodálkozni, ha egy kicsit belelendültünk a vitába. A Bluetooth erős támogatást kapott a csapat nagy részétől, akiket lenyűgözött a drótnélküli technológia eme legújabb remeke. Ian Harris csupán annyit vetett el, hogy még gyakorlatilag nem létezik... Scoop az ADSL-t szerette volna győztesként. Miután rávette az Axeler Internetet, hogy kölcsönözzenek neki egy nagyszebbű próba-vonalat, az első használat után megtért. „Egyszerűen győznie kell. Most először érzem, hogy az internet végre normálisan használható.” – érvelt. A többiek az installációs problémákat és a hosszú várakozási listákat hozták föl ellene, de Ian hamar megtörte az ellenállásukat: „Ez már rég elmúlt, gyerekek... manapság minden OK” – mondta

– „Felhívhatod őket, és tíz munkanapon belül már használod is. Kész álom.” Alex Cox volt az egyetlen, aki a Pentium 4-re szavazott, és egyre csak nagyobb számokról, és valamit „az eddigi legnagyobb órajel”-ről motyogva...

Legvégül a verseny az ADSL és a GeForce 2Go között dőlt el, nehéz pillanatokat szerezve a zsűrinek, lévén mindkettő forradalmian új technológia. „A GeForce 2Go nem csak Quake a laptopodon – először lehet annak, hogy a laptopok lassan felváltják asztali társaikat.” – érvelt Dave. Ross egyetértett vele:

„Tényleg! Az egyetlen dolog, ami eddig visszatartott attól, hogy laptopra váltsak, az volt, hogy nem futott rajtuk a *Serious Sam*.” Ekkor mindenki elkezdett beszámolni laptopos élményeiről, míg végül visszaállt a rend, és az utolsó fordulóban az ADSL került ki győztesként. „Az Internet a legfontosabb dolog a PC adta lehetőségek közül” – mondta Ian – „ha egyszer kipróbáltad a szélessávot, sosem válsz majd vissza.”



A bírák szava...

Felejtöd el a kezdeti gondokat a várakozási listákkal és a nehézkes telepítéseket – ezeknek az időnek vége. Ha ma megrendeled az ADSL-t, egy-két héten belül már használhatod is. És ami a lényeg, hogy nem fogsz benne csalódni – elérkezettünk az internetezés egy új korszakához. „Szélessávot mindenkinek! Kizárt dolog, hogy az Everquest-et vagy az *Asheron's Call*-t modernes kapcsolattalodtól kinődvé játszd, mikor előt-



The Runners up

Bluetooth

www.bluetooth.com



A Bluetooth technológiát használó eszközök híre egyre inkább elterjedőben van. Elméletileg az ilyen egységek képesek kisebb távolságokon keresztül drót nélküli kommunikálni egymással. Így például lehetővé válik nyomtatónak – mindaddig azonban sajnos még nem találkoztunk Bluetooth-os nyomtatóval (sem). Jövőre viszont biztos befutóték várható ez a technológia.

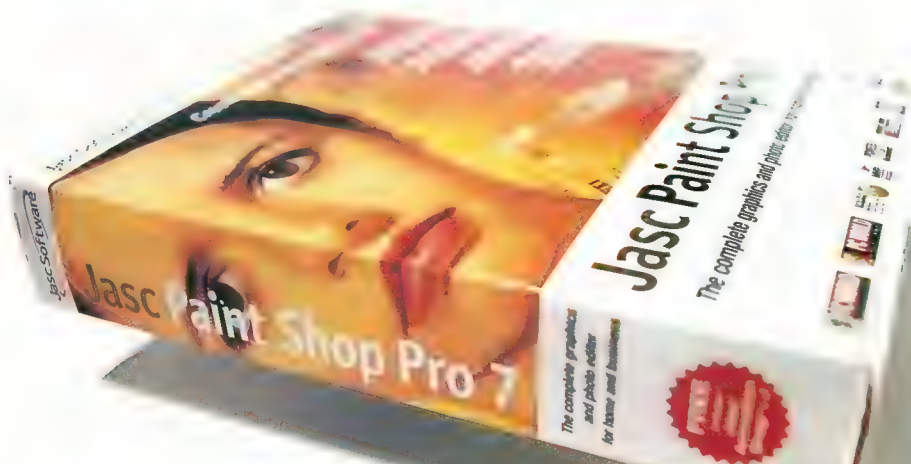
GeForce2Go

nVIDIA



A Toshiba Satellite 2800-500 laptop a szerkesztőség ítélete szerint 92%-ot érdemel, és ennek nagy része az nVIDIA új mobil grafikus kártyájának köszönhető. „A Laptopokból nagyon hiányzik a 3D-s gyorsítókártya – ha megnézzed rajtuk a Quake-t, az olyan, mintha néznéd a mai Muhammad Ali-t, miközben Tysonnal bokszol. Sokszoros hurrá tehát az nVIDIA-ra!” Nem túlság az állítani, hogy ez a kártya megváltoztatja a laptopok használati területét. A GeForce2Go vitte volna a pálmát, ha nem lett volna az ADSL zsenialítása.

Szoftver alkalmazás



Paint Shop Pro 7

Hiába volt a *Photoshop* nyúl olyan gyors, a kényelmes *Paint Shop Pro* teknős mégis köröket vert rá...

© Jasc Software © www.digitalart.com

Vélemény: 87%

A szoftver applikációk versenyében minden évben hatalmas harc alakult ki: Alex és Ross nem tagítottak a *Flash* 5 előnyéinek esztétikai melód, amely valóban nem egy weboldalnál adott dícsértés külsőt. Főnökünk, a Microsoft oldalán lépett a szorítóba, teljesen lenyűgözte a Microsoft ME System Recovery eszköze által, amellyel visszahozhatjuk rendszerünket a totális – és sajnos oly gyakori – szétlullából. A *Dreamweaver* 4 sem maradt támogatott nélkül – talán ez állt a legközelebb a dobogó tetejéhez, hiszen nagyban hozzájárult ahhoz, hogy az interneten egyre kevesebb szokványosan unalmas oldalt találhassunk. A vita azonban véget ért, mikor Dave Bradley belépett egy *Paint Shop Pro* dobogó lobogtatva: „Mi az első program, amit megszerzel, ahogy vetél egy új PC-t?” – kérdezte igen bálcen. Meghajtottuk fejünket egyetértésképpen, így a *Jasc* legújabb szerzeménye aranyéremesen távozhatott. Szegény, hogy a *Photoshop* rajongók így lenézik a *Paint Shop*

Pro-t, hiszen az utolsó verzió bebizonyítja, hogy a tanítvány utóéleti mestert. Persze, nem rendelkezik riválisának hírnevével és kifinomultságával, de mivel alig negyedannyiba kerül, a professzionális fotó-szerkesztést elérhetővé teszi mindenki számára.

A *Paint Shop Pro* mindig is az otthoni felhasználókra specializálódott, így érthető az is, hogy a legújabb verzió masszív digitális-fényképezőgép-támogatást nyújt, hiszen az elmúlt Karácsonykor ezek fogytak a legjobban. Még ha állandóan bele is nyúlás a képhe, a *Paint Shop Pro* eszközeivel akár egy felelhető képből is professzionális minőséget hozhat ki. A *Photoshop*-ot emellett a webes közzététel területén is kezdi megszorítani a szoftver, hiszen már tartalmaz JPG és GIF tömörítést, amely ugyebár az internetes fotó-publikálás egyik alapköve. Az állandóan alábecsült *Paint Shop Pro* sikeréhez sokoldalúsága és ára a kulcs, és reméljük, hogy a siker folyamánként nem emelkedik az ár a *Photoshop* szintjére.

**PCFormat
GYŐZTES
2001**

A bírál szava...

Melyik program indul el, ha megnyitja a böngészőből egy JPG fájlt? A *Paint Shop Pro*, vagy az *Easy Photo Paint* egy regisztráltan verziója? Reméljük, hogy az előbbi. Annyi biztos, hogy mi közlőnk a *Photo Paint Pro* 7-et használjuk képrézegetésre és -szerkesztésre. Mindent tud, amire szükségünk van, és nagyobb szerepe van a *PCFormat* elköszülésében, mint magának a főszerkesztőnek... A *PSP7* olcsóbb és egyszerűbben használható, mint vetélytársa, az *Adobe Photoshop*, de legalább annyi rápólt és posztet köszönhetünk neki.



Dobogósok még...

Windows ME

Microsoft



A Microsoftnak sikerült az összes csengőhangot, fűtőt, megmért bécsmagolnia az OS 9x-es sorozat legutóbbi változatába. Az eredmény egy színes, mégis könnyen kezelhető Windows lett. A Windows NT/2000 talán stabilabb platform, de az ME használata sokkal egyszerűbb, és külön említést érdemel a System Restore (rendszer-visszaállítás) funkciója, amely az utolsó esély arra, hogy életre keltsük a hibás installációt vagy Registry hibáktól haladó gépünket. A Multitmedia, a DirectX és az Internet Explorer szintén bővült, megkönnyítve az életet azoknak, akik nincsenek hozzácsókva a Windows összetettségéhez. Mindezek ellenére ez gyakorlatilag csupán egy frissítés, tehát kíváncsian várjuk, hogy a Windows XP vajon ilyen pozitív benyomást nyújt-e majd.

Dreamweaver 4

Macromedia 99%



A Macromedia legújabb Web-site-tervező szoftverének érkezésével az átláthatatlan HTML kódok szerkesztése egyre inkább a háttérbe kerül. Az ösztönösen elsajátítható kezelőfelület tovább finomodott, és az új táblázatkezelők egy lépéssel közelebb viszik a *Dreamweaver*-t ahhoz, hogy általánosan használt eszközzé váljon. Integrálva a Macromedia többi webes termékével (*Flash*, *Fireworks*) egy csillogó-villogó weboldal készítése már szinte csak sétálgatás. Sajnos ezzel együtt jár, hogy a program elég drága, és túl összetett ahhoz, hogy mindennemű webtervezési ismeret nélkül belevágnak.

Az olvasói szavazatok alapján



Legjobb játék: Deus Ex

Két különleges kategóriánk eredménye is a PC Format olvasótáborának döntésén múltott...

Autotomax 1 www.autotomax.hu 11 461 5700

Vélemény: 96%

**PCFormat
GYŐZTES
2001**

A 12 hivatalos kategóriát letudva már csak kettő maradt hátra. Ezek talán a legfontosabbak, hiszen kiválgatni belőlük, hogy a PC Format olvasóinak mi a véleménye a mai játékiparról. Két hónapon keresztül folyamatosan ösztönözték az e-mailek és levelek a szerkesztőségünkbe a legjobb játék és legjobb hardver kategóriában, és a szerencsés győztes... Nos, a játék kategóriában 45%-os szavazati aránnyal az ide nyertes: a Deus Ex!

Ez a első személyű akció / szerepjáték / stratégia / kaland hibrid nem elegendett meg a már eddigi két díjjal, hanem olyan hatással volt a játékosokra, hogy más nyertes szóba sem jöhetett. Utána következett a Team Arena, szerény 19 százalékkal. És a két utolsó játék – a Diablo II és FIFA – még kétszámjegyű eredményt sem tudott felmutatni.

Hogy meglepő-e, hogy a Deus Ex ilyen népszerű a játékosok körében? Nem. A játék egyike azon élményeknek, amelyek hatására átérekeled a számítógépes szórakoztatásról alkotott képet – és bebizonyítja, hogy a szakmai elismerés együtt járhat az anyagi sikerrel. Warren Spector 1994-ben még Troubleshooter-ként tett rá utalásokat, végül három évvel később jelentette be hivatalosan, egy időben az Anachronox megjelenésével. Mára kiderült, hogy ez az egyetlen olyan termék, amely bizonyítja az Ion Storm körüli hívrés jogosságát; emellett segít megelégedeznünk az olyan csodákról, mint a Dominion: Storm Over Gift 3 (mi a fenét gondoltak?) és a Daikatona.

A Deus Ex megmutatta, hogy mi a legjobb a PC-s szórakoztatásban, és arra is bizonyított, hogy miért a PC marad az újító jellegű játékok elsődleges platformja. És hogy látunk-e a közeljövőben hasonló valamelyik rivális konzolra? A válasz egyértelmű: nem (hacsak nem vesszük figyelembe a Deus Ex PS2 átiratát...).

Dobogósok még...

Quake III: Arena

■ Activision ■ 84%



A villámgyors akciók a Quake vonzereje – ez a kiegészítő pedig emellett még új játékosokat is kecsegtet. Az olvasói vélemények alapján a második hely jutott neki, bár csak a szavazatok 19%-át mondhatja magának. Egy évvel ezelőtt még elképzelhetetlen lett volna, hogy ne egy Quake-darab kerüljön ki győztesként.

Red Alert 2

■ Electronic Arts ■ 82%



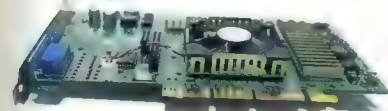
Csak a szavazók 12%-a szavazott volna, ha a Westwood legújabb C&C Klonja győz. A játék igazi problémája a kétszörös ambícióhiánya lehetett: valóban pergett tempójú, és a harcos felek valóban karakterszerűek, de manapság a point-and-click irányítás és a 2D látványvilág manapság már nem igazán rúghat labdába.

A legjobb hardver: Creative GeForce2 GTS

Vajon melyik technológia nyugozta le leginkább a nagyerdeműt? Nos, a szavazatok beérkeztek, és az eredmény...

Creative Labs 1 www.nupqa.creative.com

Vélemény: 91%



Mikor a hardverről van szó, az átlagos PC-játékosnak egy dolog jut eszébe: a grafikai teljesítmény – és a szavazatok alapján pedig 42 százalékos aránnyal a Creative GeForce nyerte el az aranyérmet, ezzel lehagyva az így második helyre visszacsúszott AMD Thunderbird-öt (amely egyébként 30%-ot kapott). A többiek között szerepelt még a Pentium-4-es processzor és a Creative Jukebox DAP. Ezek utasították maguk mögé az öt százalékos arányt elérő Videolight DigiTheatre DTS-t és a Rio MP3 lejátszót, melyek négy százalékkal próbálkoztak versenyben maradni.

„Az emberek valóban tördölnék a PC-jük grafikájával” – kommentálta technikai szerkesztőnk, Ian Harris az eredményeket. „Egy alacsonyabb és egy magasabb árú processzor közötti külön-

**PCFormat
GYŐZTES
2001**

ség eltörpül egy gyorsító nélküli és egy GeForce kártyás kép közötti differenciával. A PC Format díjakat megnyert játékok nagy százalékát nem is érdemes ilyen kártya nélkül futtatni.”

De vajon miért szavazott majdnem az olvasók fele pont erre a gyorsítókártyára? Egyszerű. Az nVIDIA GeForce 2 chipsettel és 64 Mb-os DDR memóriával rendelkező eszköz a 3D kártyák Ferrarija. Rendben, a GeForce 3, sőt, még a GeForce2 Ultra is lehagyja ezt a kicsikét, de ez utóbbiakról tavaly még szó sem volt. Legutóbbi gyorsítókártya-tesztünkön ez érte el a legmagasabb pontszámot, maga mögé utasítva még az ATI Radeon DDR kártyáját is. Sikertől megköszöntélen emellett a Hercules 3D Prophet II GTS-t is (jelenleg ez a csapatunk kedvence – lásd a Harvör díjakat). Maga mögött tudván az olvasók majdnem felének támogatását, senki más nem lehet a győztes.

Dobogósok még...

AMD Thunderbird

■ AMD



A híres Athlon processzor legújabb inkarnációja az ideai szavazatok 30 százalékát tudta begyűjteni. Mivel ára töredéke Pentium versenytársainak, és mivel a Thunderbird jelenleg 1,33 GHz-es sebességgel kapható, érdemes befektetni egy ilyen processzorba – és még sorolni is marad példa.

Creative Jukebox DAP

■ Creative Labs ■ 90%



Creative Labs? Már megint itt van? Persze, hiszen zené hardvert gyárt. A Jukebox DAP (Digital Audio Player, digitális lejátszó) egy apró mezei zenei zsebes, amely MP3 formátumban rögzíti a dalokat. Az eredmény egy kismértékű eszköz, amely mintegy 100 órányi zene tárolására képes. 11 százalékos megítéssel a harmadik helyet.



A bírál szava...

„En a Deus Ex-et választottam” – kezdte egy rendszeres olvasónk, Zsolti – „Némi szkepticizmussal ütem oda a gépem elé a Quake sorozat után, de nagyon megfogott a sok lehetőség az ellenfelek megsemmisítésére. Nem kell terminálorként, teljes vérontással küzdeni, taktikusan, rejtőzködni is teljesíthető a pályák. Persze ha a főnök feladást, tudok brutális is lenni... A demo verzió után, jó öreg malacpénzemből kiadást szereztem pénzemmel azonnal a teljes verzió után indultam. Megérté.”

A félelmetes engine

Az új generációs játékegine-ek káprázatosnak ígérkeznek – ráadásul a gépünket sem fogják szükségszerűen leterhelni.

AZOK KÖZÉ TARTOZOL, AKIK AZ ELSŐK között ruháztak be egy GeForce kártyára? Ha igen, valószínűleg még mindig azon morfondírozol, vajon megérte-e azonnal befektetni az új technológiába. Elvégre a kártyában rejlő lehetőségeket egyelőre még a legkövetelőbb játékok sem használják ki. Csüggedésre semmi ok: a hardver és a szoftver közötti szakadék eltűnőben van. Ebben a hónapban a jelenlegi (és jövőendő-beli) csúcsot jelentő 3D-s játékokat vizsgáljuk – végkövetkeztetésként kijelenthetjük, hogy még mindig érdemes a létező legjobb hardvert megvenni, amit csak megengedhetünk magunknak. A 3D-s engine-ek következő generációja ugyanis egyáltalán nem viccel.



A 3D-s játékgéne leggyorsútló nem más, mint egy kódrendszer, ami megmondja a gépnek, mit rajzoljon ki a képernyőre. Meghatározza, hogyan kell folyamatosan újraszámolni a poligonok csúcsokeinek elhelyezkedését a szereplők és a táj megjelenítéséhez, és optimalizálja a vizuális effektusok (például a multi-texturing) képernyőre kerülését, a lehető legjobb sebesség és a látvány eléréséhez. Az enginekészítés annyira komoly feladat – a végeredmény pedig annyira összetett –, hogy igazi pénzügyi katasztrófa lenne minden játékos újat írni. Emiatt a fejlesztők általában megvásárolnak egy már létező példányt, és saját igényeiknek megfelelően átalakítják – ezzel gyakran teljesen új látványvilágot keletkeztetnek. Sok játék használja például a *Quake II* motorját – *Half-Life*, *Daitakana*, *Anachronox*, hogy csak hármat említsünk – de mindegyik máshogy néz ki, és más játékelményt ad. A fejlesztők egyéni modellezési és textúrázási tulajdonságokkal ruházták fel a *Quake II* engine-t, hogy teljesen újszerű élményt nyújthassanak.

Ahogy a frissen megjelenő technikai újdonságok – például a GeForce sorozatba beépített hardveres T&L – elérhetővé válnak, a fejlesztőknek dönteniük kell: vagy kitolják a játék megjelenését, és élvezik a megfelelő változtatásokat a grafikai motoron, vagy figyelmen kívül hagyják a dolgot, és kiadják a játékot, annak ellenére, hogy nem használja ki teljes egészében a frissen beszerezhető alkatrészekben rejlő lehetőségeket. A technológia és a fejlesztők versenyében az utóbbiak sohasem győzhetnek, mivel a fejlődés egy pillanatra sem áll meg – folyamatosan jelennek meg új hardverek, a játékokat viszont valamikor ki kell adni, akár kihasználják a T&L-t, akár nem.

Most azonban a jelek szerint olyan korszak következik, amiben a hardver és a szoftver nagyjából beérik egymást: olyan játékgéneke keletkeznek, amelyek képesek maradéktalanul kihasználni az aktuális hardver adottságait. Ez leginkább azt jelenti, hogy a modern 3D-s kártyák át tudnak venni jó néhány feladatot a számítógép központi processzorától. Loyd Case, az NVIDIA munkatársa a következőképpen fogalmaz: „Mindegyik 3D-s kártya geometriai műveleteket hajt végre, a végeredményt pe-

A jelek szerint most olyan korszak következik, amiben a hardver és a szoftver nagyjából beérik egymást.

dig áttűrtél 2D-be, és megjeleníti a képernyőn. Ezt vagy a CPU, vagy a GPU (a videokártyán található, grafikai számításokra kifejlesztett processzor) végzi. Ha a GPU elintézi az összes mozgással és megvilágítással kapcsolatos feladatot, a CPU felszabaduló teljesítményét okosabb MI beépítésre, szebb ütközésmoodellezésre, intelligensebb navigációra, jobb hanghatások létrehozására és hasonló dolgokra lehet fordítani. Ráadásul a GPU sokkal gyorsabb a CPU-nál a grafika terén, így aztán a játékok részletgazdagabbá válhatnak.” Mit jelent ez a gyakorlatban? Eltekintve a valós idejű, nagy poligonszámú felváltató jelenetektől, melyekben elméletileg másodpercenként akár 31 millió háromszög kirajzolásra is lehetőség van, várható, hogy az új kártya megvásárlása után az alacsony fps jó darabig ritka vendégünk lesz. Ráadásul végre kezdenek megérkezni azok a programok, amelyek a hardvergyártók tavalyi termékeimuratóiból ismerős jeleneteket hozak – a hatás egyszerűen fenomenális.

Az Unreal bekményit

Az elmúlt néhány évben két 3D-s engine uralta a piacot: a *Quake* és az *Unreal*. Mindkettőnek számos mutációja született, bámulatosan változatos eredményeket produkálva. Viszont mindkettőt még az igazi 3D-s kártyák megjelenését megelőző időkben kezdték el fejleszteni. Az új engineket – beleértve a fenti kettőt is – kezdte el fejleszteni, majd a kezdet kezdetén, olyan hardverre készített, ami két évvel ezelőtől maximum szép álmoknak számított.

Bár az első között támogattuk a 3Dfx-et” – mondja Tim Sweeney, az *Unreal* egyik atyja – „a szoftveres megjelenítés egészen az *Unreal* Tournament kiadásáig nagyon fontos maradt. A következő játékok viszont már a

Dekodolás!

„Márhára érdekesen hangzik, de mi ez az egész halandzs?”

Bezer

Három mozgatható pont által meghatározott görbét vártunk. A görbét ívet a pontok helyzetének beállítására határozza meg.

Binary triangle tree

Egy mátrixtípus, amit a 3D-s grafika van a talaj megjelenítéséhez használunk. A binary triangle tree tulajdonképpen egy háromszögekből felépülő felület matematikai leírása.

Compression

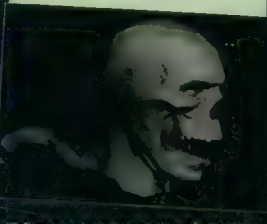
A fajtméret csökkentésének módszer. Tömörítéssel a fájl mérete csökken, de a minőség megmarad.

Cube environment mapping

Továbbfejlesztett environment mapping technológia, amely egy hatodszázalékos körzetet jeleníti meg a környezet visszatükrözését egy textúrán. A cube environment mapping pontosabb a hagyománynál, mivel a hat oldal által adott visszatükrözések folyamatosan frissülnek.

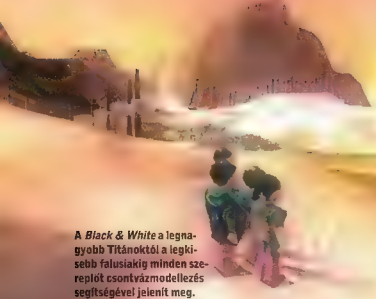
Jön a Doom!

Vagyis a *Doom* következő része. Bizony, bizony, az id Software újabb folytatást készít minden FPS ösajához. Egyelőre nem láttunk többet néhány homályos fényképről és pár grafikai tervről, de máris le vagyunk nyűgözve. Játék közben az arcok mozgani fognak, valószínűleg a mozgásvectort és izomstrukturát alagján.



GeForce 2-t és 3-t is veszi alapnak. 100 százalékos kihasználást a hardverben rejlő lehetőségeket. A következő engine-ünk a T&L segítségével például nagyszabású szabványi pályák kidolgozását teszi lehetővé. A helyzet azonban igazából az NVIDIA és a másik által kiadott, DirectX 8 támogatású eszközök megjelenésével válik izgalmasabbá. A pixelek és csúcsok megjelenítésének programozhatóvá válásával a fejlesztők teljesen egyéníthetik a játékaik kinézetét és hangulatát minden egyes elemét – főleg az animációt és a világítást megvilágítás éffektek terén.”

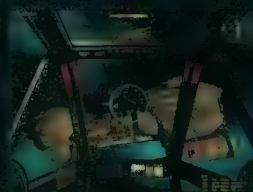
Az *Unreal* már át is lépett a következő korszakba a lenyűgöző *Unreal 2* tech demo megmutatásával. Az Epic manapság a poligonok számát bütykölve él – a pályák száz-száz részletekbe az *Unreal Tournament* helyszínénél, a tárgyak pedig akár 3700 poligont is tartalmazhatnak – ez ötször több az eredeti *UT* megfelelő értékeinél. Az új csontvámmódel, ami például az *UT PS2-es* változatában működik, 40 csontból



A *Black & White* a legnagyobb Títánoktól a legkisebb falusiakig minden szereplőt csontvámmódel segítségével jelenít meg.



A *Black & White* tájai egyedülálló texture-morphing eljárással készültek – a program átválasztja, hogy, valóságban, folyamatosan változó vételeket varázsol elénk.



A Particle Systems fejlesztőkhöz egy vadonatúj engine-nél, a Flux-szal tér vissza az Independence War című klasszikus űrhajós program folytatásában.

gírti fel csak az arcot, ami különösen kifinomult minikát eredményez. Az arcizmok, az ajkak, a szemöldök, a fogszor, a szemek, sőt még a haj is különálló elemként került feldolgozásra, ami azt jelenti, hogy az animációk készítésekor mindegyik külön-külön mozgatható.

Erik De Neve, a csontvázszerző animáció programozásának szakértője elmondta, hogy az Epic mozgásgéztéssel készített minika beépítésével is kísérletezik:

"A csontvázalapú animációs rendszer egyaránt lehetővé teszi az adatok maradtaként, illetve adatvesztéssel járó tömörítést. Az engine-t úgy dolgoztuk át, hogy a szereplőket közelvételű hardveres T&L architektúrán, illetve az ezzel felszerelt Direct3D kártyán keresztül lehessen manipulálni. Ez azt jelenti, hogy az elméleti poligonmaximum és ami még fontosabb, az egy időben megjeleníthető karakterek száma – alaposan megemelkedik a Microsoft Xboxra, vagy a hardveres T&L gyorsítással rendelkező PC-kre írt játékokban. Különösen a DirectX 8-ba beépített új leltézőknek teszik maradtaként a kihasználhatóvá a hardveres gyorsítás új lehetőségeit, sima felületeket eredményez." Mikor talákoznak mindezt a PC képernyőjén? A rövid válasz: mostanában nemigen, mivel az Unreal 2 legkorábbián 2002. első negyedében jelenik meg.

A Quake tovább nyomul

Az Unreal-hez hasonlóan a Quake II-t és a Quake III-at is alaposan átalakították. Átírták és ágyúzták a külső fejlesztőcégek.

A Valve annyira átdolgozta a Quake II kódját, hogy nem is lehetett ráismerni, amikor Half-Life néven újra napvilágra került. Ezt a programot – az engine-t a mai 3D-s szabványokkal összehasonlítva teljesen idejétmúltnak számít – arra tervezték, hogy Pentium 133-ason fusson, a hardveres grafikai gyorsítás pedig csak extra lehetőség volt. A játék Dreamcast adaptációja a PC-s változat programozásának kérésére, továbbá bizonyultabb felületeket és csontvázmódelleket tartalmaz, alapvetően mégis ugyanarra a Quake technológiára épül. Ez a példa tökéletesen mutatja, mennyire rugalmas engine-eket tervez John Carmack (programozó), az id Software ügyfeletek (fenyőreke). A Quake engine-e hosszúan tartó sikerének titka az, hogy a gyors, új hardverekkel adottságainak kihasználására a törekvő külső cégek könnyen továbbfejleszthetik őket.

Az utóbbi, durván hat hónapban egymás után kerülnek piacra a Quake III grafikus motorjára épülő játékok, amelyek jól demonstrálják, mit tud kihozni egy-egy tehetséges külső csapat ugyanabból az alap-



A Sacrifice megfogó FPS élményének és a játékban mindig az adott élmény megélméséhez igazított világvilágának.

anyagból. A Quake sorozat részei mindig is kissé sivárak, barnás árnyalatúak voltak, a Q3 engine-re épülő játékok azonban új irányt vesznek, ahogy azt a FAKK 2 vad színei, az Alice vagy a Return to Castle Wolfenstein mutatják.

Az utóbbiban még valóban létező német kastélyok és városok – digitális fotók alapján készült – feldolgozásai láthatók. Ráadásul mindegyik Q3 licenc magában foglal egy valódi, az emberek és az állatok modellezésére szolgáló csontvázszerzőt, amiben a csontok a hagyományos megjelenítési módszer finomítják a csontokra folyamatos felületborítást, ami elűnteti az egyébként észrevehető

Dekodolás!

Heavy use of Vortices
3D-s játékok által alkalmazott módszer, ami a távoli tárgyak részleteinek csökkentésével nyoma fel az FPS értéket.

Lightmap
Texture map, amit a környező felületek kvádrására használunk.

Loss-loss/lossy compression
Lossy tömörítés, amely a tömörítés során adatvesztést okoz, de a tömörítés után a tömörített adatok elvesznek.

Multitexture
Több texture feldolgozása ugyanarra a poligonra a textúra összehasonlításával, a simább, kellemesebb hatás elérése érdekében.

Multitexture
Számos textúra felvittele valamilyen

Fókuszban a Shiny

A Shiny Entertainment a PC-t igencsak próbára tevő engine-ek sorozatával határozta ki a maga szellemét a 3D-s játékok területén. Az MDK, a Messiah és a nemrég megjelent Sacrifice ugyanarról tanúskodnak – egy olyan fejlesztőházról, ahol többet számít a PC-ből. A Shiny alkalmazkodó technológiájának legutóbbi példája, a Sacrifice egyike annak a néhány, már kapható játéknak, melyek igazán alágyújtanak a csúcsmo- 3D-s kártyáknak.

"Az „alkalmazkodó technológia” kifejezés eléggé találó. Röviden arról van szó, hogy a Sacrifice minden grafikai elem változtatható részletességi szinttel rendelkezik. A fűszálaktól kezdve a nagydarab szörnyeken át magától a tájjal minden összetevő rugalmasan alakítható részletesség és összetettség szempontjából – ezáltal a játék minden PC-n a lehető legjobb fps értéket produkálja. Az engine felméri a gépnők adottságait, és azonnal optimalizálja a részletességet, a lehető legkedvezőbb sebességet biztosítva minden PC-n. A játékokban általában van valamilyen részletességi skála, néhány, egyre erősebb egyszerűsítést jelentő beosztással, amelyek között manuálisan változtathatunk, a Shiny engine-jében azonban a tárgyak mindig ugyanolyanok, csak a poligonok számát változtatjuk 200 és 2500 között. Az eredmény magasabb fps érték és zökkenőmentes váltás a különböző részletességi szintek között.

"A Sacrifice-ben négy különböző rendszer felel a grafika beállításokért" – magyarázza Martin Brownlow programozó. – "Az első a Messiah szereplőengineje. Ez jelenleg még minden karaktert és varázslót, és változatlan formában került át a Messiah-ból. A második az MRM (multi-resolution mesh) technológia, amit külön a Sacrifice-hoz fejlesztettünk ki. A lényege az, hogy mindig egy nagyfelbontású verzióból indul ki, és aztán egyenként veszi el a poligonokat a kevésbé részletezett mo-



A FUN Labs *Gothic Chapel* demója: hardveres T&L, per-pixel shading és texture compression, egy GeForce 2-n előadva.

▶ dellek kialakításához. A harmadik a táj megjelenítéséért felelős rendszer. Ez két furcsa nevű cuccot (binary triangle tree és heavy use of variance) kombinál a távoli tárgyak részletességi szintjének csökkentéséhez. Végül ott vannak a parametrikus felületek (parametric surfaces). Ezek közé tartozik például a projected bezier curve – ezt a dolgot főleg a varázslatok használják.

Brownlow szerint a *Sacrifice* különleges kinézetét „a mindenféle egyenesen elszórt bigyóknak” köszönheti „amelyek

Brownlow is a T&L gyorsítás megjelenését nevezi az utóbbi év legjelentősebb eseményének a 3D-s grafika terén.

monumentális teszik a tájat. Általában fűszálakról, virágokról vagy kövekről van szó. Mindegyiknek megvan a maga helye és iránya. Ha eltávolodunk tőlük, aztán pedig visszamegyünk, ugyanott találjuk őket, ugyanabban a helyzetben. Ilyen bigyókból szinte végten mennyiséget találunk a pályákon.” Az eredmény? Egyetlen nagy, folyamatos felület helyett, a táj számtalan apró eleméből áll össze.

A Shiny mindig is nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy a játékaik jól fussanak a régebbi rendszereken, úgy, hogy közben az utolsó csepp teljesítményt is kipróbálják belőlük. A *Sacrifice*-ban a renderelő egység több, párhuzamosan létező csatornával bír, így aztán a program minden videokártyán is lehetőleg jobban néz ki.

A játékipar többi képviselőjéhez hasonlóan Brownlow is a T&L gyorsítás megjelenését nevezi az utóbbi év legjelentősebb eseményének a 3D-s grafika terén. A Shiny csapatának néhány hetébe telt a renderelési kód szinte teljes újrírása a hardveres T&L kihasználására, de Brownlow biztos abban, hogy megérté. Miért? „Még több poligon, újabb lehetőségek, még több modell. Azt hiszem, eltart majd egy darabig, mire a játékegyesítők teljesen magukévá teszik a T&L-t, mivel nem könnyű olyan kódot írni, amelyik kihasználja az új lehetőségeket, és közben a régebbi kártyákon is fut, hasacsk nem készítnék 2-3, teljesen eltérő grafikai verziót minden egyes jelenethez. Ez nagyon meghosszabbítaná a már most sem rövid fejlesztési folyamatot. A helyzet azonban megváltozik, ahogy egyre jobb gépek számitanak majd belépő szintű konfigurációnak.”

tárgy vagy karaktermodell poligonjaira, ilyenkor általában az összemész technológiát is alkalmazták, amíg a kép el nem készül.

Parametrikus felületek

Görbült felület 3D-s környezetben.

Pixel shader

A 3D-s architektúra része, ami a színt, a fényt és többi effektet viszi fel a képernyőn megjelenő pixelek mindegyikére. Programozható pixel shader esetén előre elkészített textúrák használata helyett a textúrákat egy program generálja.

Projected bezier curve

Három pont által meghatározott, 2D-s görbe, amely a harmadik dimenzióba tart

T&L (Transform and Lighting)

A 3D-s architektúra geometriai megvalósításáért felelős része. A transform elem 2D-s sokszögekké konvertálja a 3D-s geometriai leírásokat, a lighting rész pedig meghatározza, hogyan hatnak a fényforrások a 3D-s világ elemeire.

Texture mapping

A textúrák mozaik-szerűen helyez

Ez is Quake: néhány Quake ivadék



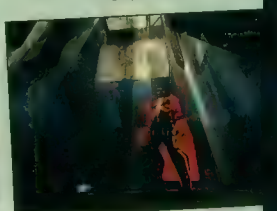
A Quake 2 megjelenésekor jó néhány fejlesztő áldozott egy rakás pénz arra, hogy megkaphassák az id Software leghengerlő 3D-s motorját. Néhány játéka azóta is várunk...



A Quake 2 engine-t a Half-Life használta fel a legsikeresebben. A Valve fejlesztői lassították a játéktempót, ugyanakkor a lehető legtöbb változatosságot préselték ki a motorból.



A Daikatana nem lett annyira jó, mint amennyire lehetett volna. Az Ion Storm csapata mentet közbe a Quake engine-ről a Quake 2-re, amivel több hónap munkáját dobta ki az ablakon.



Egy másik sokat csúszó Ion Storm játék, az Anachronox a végletekig hajszolta a Quake 2 engine-t. Egyszerűsített harmadik személyű, másrészt tele van aljátékokkal.

Színompompás Black & White

A *Black & White* a játékipar történetének egyik legtöbbet csúszó projektje volt, de az április eleji megjelenés szerencsére véget vetett a várakozásnak. A *Black & White*, melyet a Populous megalkotója, Peter Molyneux jegyez, műfajától függetlenül, szabadon kalandozó 3D-s izenszimulátor, amiben egyszerre játszunk uralkodói szerepet, neveljük hatalmas lényünket és csapunk össze a többi istennel a végső győzelemért. Kiemelkedő részletegazdagság és elmélyült kialakítás teszik különlegessé: a szereplők egyéni arcfejezéssel bírnak, a környezet abszolút rugalmasan alakítható, és egy pillanat alatt, zökkenőmentesen válthatunk az egyik falusi közeli megfigyelőjéről az egész sziget távoli szemlélőjére.

Kétségtelen tény, hogy a *Black & White* engine-je leghengerlőbb kerek: a textúrák és a környezet rugalmas alakításának újszerű

kezelésével számos területen tolja ki a 3D-határait. A fejlesztők a munka korai fázisában elvetették a hagyományos mozaikos módszert (a terep egyforma elemekből épül fel, amelyeket mozaikszínen raknak egymás mellé), mivel ez nem passzolt a játékvilág dinamikusságához. A folyamatosan, észrevétlenül változó táj megjelenítéséhez valami sokkal eredetibbre volt szükség.

Alex Evans programozó és a szövegírók, a játékokat a B&W világában mozog. Ez azt jelenti, hogy egyedülálló részletességgel tudunk produkálni: a játék minden pillanatban számos, művészek által készített képet vegyít össze – a kombinációk száma gyakorlatilag végtelen. Gondosan egybeformáztuk az épületek és a többi tereptárgy kiválasztott részleteit, ezért aztán a patakok, a kerek, a felpertélt foltok, az árnyékok és a hó észrevétlenül olvadnak bele a földfelszínbe. A legcsodálatosabb az a rendszerben, hogy a tárgyak és az emberek valóban a táj részének tűnnek, és egyáltalán nem űnnek el tőle.

Ez a megközelítési mód tette lehetővé, hogy a tervezők folyamatosan változó, részlet gazdag helyszíneket hozzanak létre – ugyanezt a technikát alkalmazták a szereplőkénél is, akik az idő múlásával megváltoznak, öregednek. Ha az egyik lényt megvágja valami, a sebből vér folyik, aztán lassan begyógyul, végül forradás marad a helyén. A lények 1000-2000 poligonból épülnek fel; az emberek 300-800 poligonból állnak. Ha ez a mai viszonyok mellett kevésnek tűnik, emlékeztünk arra, hogy stragegiáról van szó, és egyszerre akár 100 szereplő is lehet a képernyőn. A B&W

Az id Software kiadta az id Software 2 legfejlettebb képességét – ezek közé tartozik a cube mapping, amivel mozgó tárgyak felületét tükröztetik.



stratégia létre nagy mennyiségű poligon képes megjeleníteni másodpercenként, a zsifoltabb jelenetekben akár 20 000-t – és ebben még nincsenek benne az ismétlődések vagy a bonyolultan kidolgozott lények. A varázslatok áttetsző poligonrétegekből épülnek fel, így alakul ki az a fényképszerű hatás, ami még a GeForce 2-t is hálterheli néha, pedig ahogy Evans megjegyezte „ez a világ legjobb képessége kártyája”.

„Ahol lehet kihasználni a T&L adta lehetőségeket” – mondja Evans – „Ez jelenleg nem okoz nagy változást, mert akinek T&L kártya van a gépében, általában ügyis nagyon gyors processzorral rendelkezik. Néha tárgyon az environment mapping és a reflection mapping eljárásokat alkalmazuk, a Citadellában pedig részletekben többszörös fény- és árnyékeffekteket. A rendkívül nagyfelbontású lightmap mellett itt a multipass texturing nevű hatást is bevetjük, a minél szebb eredmény érdekében. Bármint is mondanak a kártyagyártók, a B&W látványvilág elsősorban nem a bump-mapping miatt tűnik ennyire szerves egészen. Sokszor alkalmazunk egyszerű poligonokat, esetenként több textúrát összemossa rajtuk, de mindig nagyon figyelünk arra, hogy mi kerül a fellelre animáció, koordináták, satöbbi – mert olyan hatásra törekedtünk, amire az ember nem számíthat.”

Evans, és a másik vezető programozó, Jean Claude Cottier mindent elkövettek, hogy a *Black & White* a lehető legsebben nézzen ki; ez a legtöbb játéknál elég is lett volna. Mivel azonban itt a műfaj megújítás a cél, a szépség elemeiben változó világba vezet mináit, ahol még a szereplők kinézete is hatással vanugyunk – le egészen a tetoválásig – és közben olyan tájon bolyongunk, ami a játékosvilágunknak megfelelően alakul.

Az európai helyzet

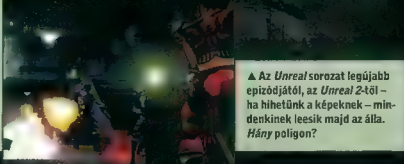
Európában különös dolgok folynak: MD ügyben, esetenként egészen magas színvonalú eredménnyel. A horvát Croteam

Az Unreal sztori

▼ Az 1998-ban megjelent *Unreal* nagy grafikai ugrásnak számított, és majdnem olyan népszerű lett, mint a *Quake 2*.



► Az Epic ezután az *Unreal* multiplayeres változatát készítette el (*Unreal Tournament*, 1999). Feljavították az engine-t, és a kődon is lett néhány alapvető változtatást.



▲ Az *Unreal* sorozat legújabb epizódját, az *Unreal 2*-től, ha lehetnének a képeknek – mindenkinek lessik majd az ála. Hány poligon?

Az új *Unreal* engine tájázó rendszerét mindenkit le fog nyugáozni, állítja Jack Porter, az Epic programozója. „A táj általában 128 000 poligonból épül fel, a többi elemmel együtt ez a szám nagyjából 170 000-re megy fel. A renderelésnél az NVIDIA GeForce 256 hardveres képességeit használjuk ki. A helyszínek hat rétegből állnak: sziklák, fű, por, köves-füves réteg, árnyékok, stb. Ez a réteges szerkezet, és az alpha maps technológia lehetővé teszi, hogy részlet gazdag talajt készítsünk, ami nem tartalmaz látványosan ismétlődő, mozaikszerű elemeket.”

Dekódolás!

kednek el – néha szembeütköz az illesztésk.

Vertex morphing

A programozható vertex shaderek egyik funkciója. A vertex morphing segítségével a program parancsainak megfelelően alakítható a talaj és a modellek

Vertex shader

A 3D-s architektúra része, a poligonok kialakításáért felelős. Programozható vertex shader esetén egy megfelelő programmal szabadon manipulálhatunk szögcsúcsokkal, és nincs szükség előre megírt táj használatára.

együtt akár 25 000 poligont is kirajzolhatnak a képernyőre, ugyanabban a pillanatban.”

A verseny folytatódik

Áttekintünk azokat a technológiákat és trükköket, amelyek a lehető legjobbat prestatik ki a jelenleg létező hardverből. A szoftver kicsit mindig lemaradva követi az eseményeket, de fejlődés útja jól látható. Az új lehetőségek közül a per-pixel shading gyakorolja majd a legnagyobb hatást a játékokra. Multitexturing helyett az egyes elemeket veszi számításba a világítás kialakításánál. A per-pixel shading lényege alapvetően az, hogy a megvilágítás és az árnyékolás a legkisebb elemek szintjén valósul meg, ami kifinomultabb kidolgozást és realizitáskülső effektusokat tesz lehetővé például a faforgács vagy a vízföldözódás megajazolásakor. A legújabb technológia, minden további nélkül képes megjeleníteni ezeket a hatásokat, de az első biztató jelek csak most kezdenek megjelenni az X-Isle-hoz hasonló demók formájában.

Ami a hardver következő generációját illeti, Martin Brownlow a Shinytől „lebegőpontos frame-pufferelésről” álmodik, ahol bizonyos műveleteket lehet végrehajtani a pixeleken mielőtt a képernyőre kerülnek. Az adott helyszín legvilágosabb pontjainál jóval erősebben megvilágított pixellekkel például igazán szép fényhatást lehetne elérni. A tökéletes hatás érdekében a fényes részeket nagyon erősen megvilágítanánk, a többi fényerejéből pedig visszavennénk.”

John Madden fejlesztőit a engine alapján átdolgozott, csontvázzal megjelölt változatot használják a *Return to Castle Wolfenstein* elkészítésénél.

A sokoldalú PC magazin
PCFormat

Játsszótér

Bevezető



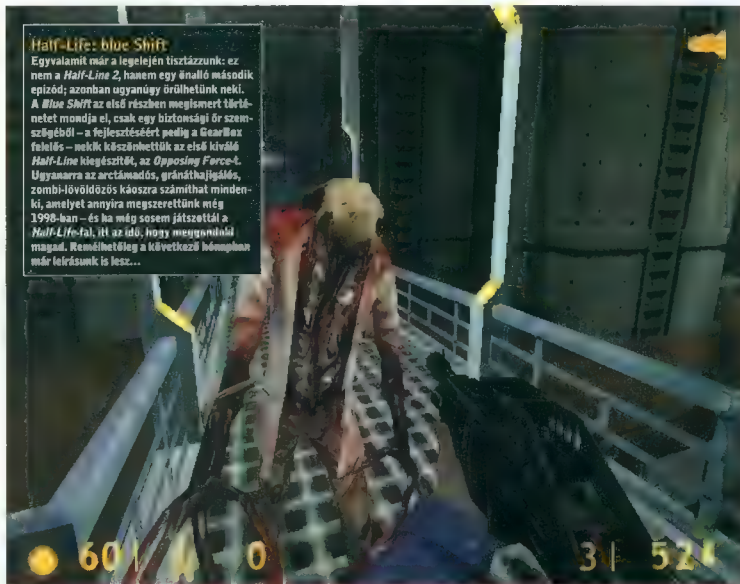
Egy (vagy több?) olyan hónappal a hátunk mögött, amikor volt némi okunk az aggodalomra, hiszen mi is a „váróteremben” ültünk magatehetetlenül, (s közben sajnos elvesztettünk olyan értékeket is melyet nem szabadott volna), nos most újra bepillantást nyerhetünk a PC-n jelenleg használt (jobb?) játékokba. Vajon tökéletesen elgeddteknek kell-e lennünk ezeknek a játékoknak a jelenlegi helyzetével? Tényleg ezek a legjobbak? Vagy a kiadók tévútra tévedtek (csak, hogy elkerüljék az anyagi kockázatot) azzal, hogy félreértelmezik a játékkészítés lényegét? „Na, mire gondoltok...?” Árra, hogy a játéktervezés olyan terület, mely által újra meg újra visszatérz (még a Playstation-özés rovására is) a PC-d mellé. Mostanában viszont nagyon sok régi ötlet új verziója jelenik meg, ami nem mindig éri el az eredeti szintjét. Így az igazi újítás – egy varázslatos ötlet eredeti módon való megragadása – sajnos fehér holló mostanában, és szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogyha évente egy, ne adj’Isten két ilyen játék is megjelenik. A többi csupán zacc a játékkészítés kávéjában. És én utálom a zaccot..., igaz nem is kávézom...

A PC Format láttelel

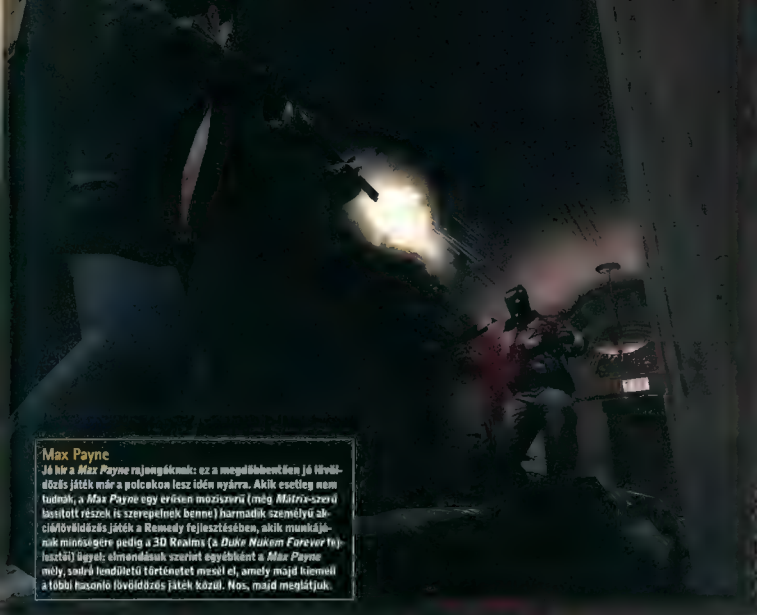
Büszkén mondhatjuk, hogy megszereztem a PC Format mindig a legjobb vásárlási tanácsokat adja. Ha egy játék nem jó, azt is egyenesen kimondjuk. Csak kész játékokról írunk, ami azt jelenti, hogy előzetesünk mindig a lehető legpontosabb. Nagy dolog, ha egy játék 80-nál több pontot kap; amelyek pedig 90-nél is többet szereznek, azok a team elismeréseként megkapják a Gold díjat. Ha feltuningolt gép kell a programhoz, akkor bizony igen sokat kell nyújtania a játéknak. Hívhatlansunk az, hogy mindig őszinte, pontos előzeteseket közöljünk.



Azt mondják, a türelem rózsát terem. Most már tudjuk miért késik a PC Format játékos csapata az előzetesekkel...



Civilization III
OK, a teljes címe Sid Meier's Civilization III. És igen, a Civilization név birtoklása körül állt vita ellenére Sid, és fejlesztőgárdája, a Firaxis a milliós példányszámban elkelte Civilization II folytatásán dolgoznak. Ahogy azt már eddig is sajtoltuk, nem a grafika a legfontosabb szempont – a Civilization játékmotorjának fejlesztése és az új elemek hozzáadása köti le a készítőket. A diplomácia az egyik olyan terület, amit komolyan átdolgoznak és várható, hogy megjelenik egy alkudozási rendszer is. Jövőre remélhetőleg már ki is próbáltuk.



Max Payne

Já hír a *Max Payne* rajongókra: az a megdöbbentően jó hír, hogy a játék már a polcokon lesz idén nyárra. Akik esetleg nem tudnak, a *Max Payne* egy erikoni moziszerű (még *Mátrix*-szerű) lasított részek is szerepelnek benne) harmadik személyű akciójárvölvdzés játék a Remedy fejlesztésében, akik munkájának minőségére pedig a 3D Realms (a *Duke Nukem Forever* fejlesztői) ügyel: elmondásuk szerint egyidőben a *Max Payne* mely, sádrá hndületű történetet mesél el, amely majd kiemeli a többi huszoné lövöldözés játék közül. Nos, majd meglátjuk.

Váróterem

- 44 Startopia
- 46 Empire Earth
- 47 Command and Conquer: Renegade
- 48 Alone in the Dark: The New Nightmare

Látélet

- 50 Tribes 2
- 54 UEFA Challenge
- 55 Star Wars: Battle for Naboo
- 58 Emperor: Battle for Dune
- 58 Eurofighter Typhoon
- 60 The Sims: House Party
- 61 eRacer
- 62 Tropic
- 64 Stunt GP

Swedish Touring Car Championship 2

- 65 Ground Control: Dark Conspiracy
- Jagged Alliance 2: Unfinished Business
- 66 Adventure Pinball: Forgotten Island
- Thames Racer
- 67 Lego Island 2
- Paintball Heroes
- 88 Nyerő árk: Messiah
- Baldur's Gate
- Fallout and Fallout 2

Tippék és Taktikák

- 70 Serious Sam: Hostile Waters; The Settlers IV; Cossacks



Soldier Of Fortune 2

Nem mindenkinek tetszett az eredeti *Soldier Of Fortune* – nem is beszélve a számos kormányzat, akik betiltították a forgalmazását. Ennek ellenére a Raven fejlesztőcsapat visszatért, ez alkalommal a *Quake III: Arena* technológiájának hírtokában, hogy újabb életre keltesse kedvenc fegyverszakértőnek, John Mullint egy tucatnyi, terroristáktól hemzsegető háttérben (no nem egy szarv) – bár a megjegyzéseikre még nem lesz többérvékes lehetőségek. Az életképesség – ahogy az a számítottunk is – egy újabb színterrel lépett tovább (bár a Raven egyelőre vanakédek közeli ellenségekről készült képernyőfotókat megjelentetni). Az összes szereplő 3600 pixelel áll, 30 testrésszel, amelyek mindegyike választható, és sebességgel, melyek minden eldakti testtájon látszanak majd. Lenyűgöző, de ne várjátok, hogy a cenzorok kedvence legyen a jövő évi megjelenés.

GraphiTech

- Grafikai tervezés
- Scanneles
- Levilágítás
- Próbanymot készítés
- Főliakivágás

A/4 levilágítás - 500 Ft

1149 Budapest, Szögő u. 132.

Tel.: 221-5648, Fax: 221-0815, E-mail: graphitech@mail.datanet.hu

Startopia

Megjelenés
2001. június

Íme a bizonyíték, hogy még a mélyűrben is szükség van istenekre. A palást és a szakáll nem kötelező, de ajánlott.

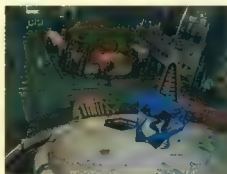
A lényeg

Összetett a dolog, de a történetet (nem először fordul elő ilyesmi) mintha a Játékok Csodakalapjából rántották volna elő, ami a karimájig tele van konyhakész, logikusan felépített játéktémákkal és tervekkel. Nem hiszitek? Nos, hatalmas intergalaktikus háború dúlt – minden bizonyítvánnyal ugyanaz a háború, amelyek az összes többi jövőben játszódó programban is – és egész bolygók váltak pusztasággá. Tipikus Sötét Jövő vízió.

Úgyankor – meglepetés – a *Theme Park* mintájára készült kapitalizmus-szimuláció következik. A feladatunk az, hogy gyűrő alakú űrbázisok roncseit újítsuk fel, megtöltve őket gyárakkal, szórakoztató létesítményekkel és minden hasonlóval, betakarítva a hasznát. Egyszerű. Ja, és közben megmenethetjük a civilizációt. Az egymással szemben álló kilenc idegen faj képviselői vendégül látva semleges űrállomásunkon, békét és harmóniát teremthetünk a galaxis, háborúban álló lakói között. Vagy, ha rosszul szinkronizáljuk a dolgunkat, az eddigienél is gyilkosabb indulatokat gerjesztünk.

Ha egy pillanatra eltekintünk a bonyolultabb elemektől, kijelenthetjük, hogy valahol itt van a lényeg. Egy egész, mindenki

Egy mindenki számára nyitott űrállomást kell igazgatni, úgy, hogy minden lakója boldog legyen.



Egy kicsit távolítottam el ahhoz, hogy megmutassam a fedélzet ivelt, körkörös felépítésének szépsége. Nagyszerű megoldás.

sámára nyitott űrállomást kell igazgatnunk. úgy, hogy minden lakója boldog legyen. Képezi el egy olyan játékot, amiben egy állattenyésztő telepet kell létrehozni, fejleszteni és rendben tartani, ahol macskák, kutyák, egerek, baglyok, majmok, giliszta, elefántok élnek. Együtt. Most cserélj le az állatokat idegenekre – íme a *Startopia*.

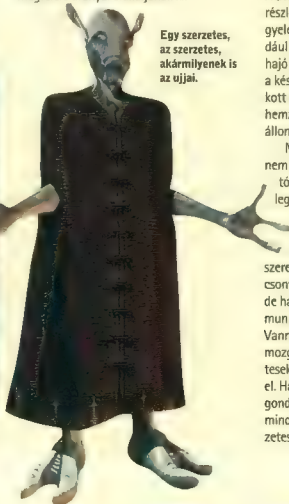
A váson, amire feshetünk, jelen esetben egy háromszintes, fánk alakú űrállomás. A legelső fedélzet, ahol a küldetések általában kezdődnek, a munkaszint – itt folyik az ipari tevékenység, a kutatás és a termelés legnagyobb része. Itt vannak az olyan közönséges berendezések is, mint a dokk, az energia (gyakorlatilag pénz) tároló, az űrjáratoló üzem, és ez az a szint, amin keresztül a látogatók belépnek a bázisra. Felette található a szórakoztató fedélzet – ide lazítani jár a lakosság. A szinten többek között diszkó, kosszmák és hasonló műintézmények találhatók, ami azt jelenti, hogy az időtől légkör ellenére elég kaotikussá válhat a helyzet. „Ha az ember nyitva tartja a szemét, elkaphat például egy-egy idegent, aki egy kicsit túl

A különböző fajak vidáman képesek együtt élni, sőt, még az ideális a helyzet. A féltelményes diszkókban végbeérzett éjszaka detszles ideálisnak számít...

sokat ivott, és most az asztalra zuhanva alszik” mondja a Mucky Foot „atyámszter” játéktervezője, Wayne Imlach.

A legelső, vagy biofedélzet sokkal békésebb tevékenység folyik, ez a szint ugyanis az állomás létfenntartója. Itt készül az étel és a különböző nyersanyagok, itt folyik az állattenyésztés, de a harmónia itt is ritka vendég. Mivel gyakorlatilag egyetlen, szabadon alakítható bioszféráról van szó, amivel bármit megtehetünk. Rajtuk múlik, hogy a víz-föld hőmérséklet és páratartalom ideális legyen, és a célnak megfelelő arányai alakuljanak ki.

Egy szerzetes, az szerzetes, akármilyen is az ujjai.



A Mucky Foot fejlesztői imádják a poénos sci-fi utalásokat, és ez sok helyen meg is mutatkozik. Itt éppen lézerekardot lőlő idegenek készülnek felszerelési egyénységgel.

Az állomás gyűrő alakja minden bizonyítvánnyal extra izgalommal fűszerezi majd a multiplayeres meneteket is: „A gyűrő alak a legfontosabb szerepet a többjátékos menetekben kapja” – mondja Imlach – „Mivel nagyon szűk területen kell terjeszkedni, folyton összeütközésbe kerülünk a többi játékkal. Elkerülhetetlenül.” A politikai összecsapások és a stratégiai szövetségek művészetét tehát mindenkinek muszáj lesz elsajátítania.

A körítés

A *Startopia*-ba hihetetlen mennyiségű részletet szűrtünk be, ráadásul a játék figyelemre méltó cílokat tűz ki. Ahogy például szépen egymás után felfedezük a hajó fedélzetét, egy idő után látszik, hogy a későbbiekben három zsúfolásig megrakott körbe futó szinttel, egy egész élettől hemzsegit, teljes egészében ránk bízott űrállomással kell megpróbálnunk.

Mindenre azonban természetesen nem kell odafigyelni. Az állomásra látogató fajok mindegyikének megvan az a legjellemzőbb tulajdonsága, ami

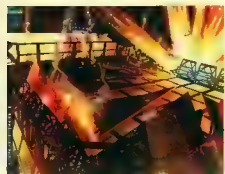
a legfontosabb hatást gyakorolja az egész bázis működésére. A Groulali Sódíszók például a gyári munkás szerepét töltik be – sokan vannak, alacsony bért kérnek és keményen dolgoznak, de hajlamosan a sztrájkra, ha nincs elég munkáért. Vagy ha nem bannunk jól velük. Vannak magasabb szintű dimenziókban mozgó lények is, például a Zedem Szerzetesek, akik prédikátor feladatokat látnak el. Ha jól tartjuk őket nem lesz semmi gond, de ha feldühödnek megröbölnek mindenkit megterít, és mivel egy szerzetes a prédikátoron kívül semmihez sem



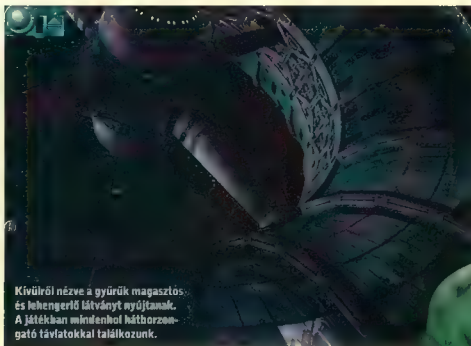
ért, az egész állomáson megállhat az élet. A térítést persze megállíthatják a Dahaniai Szírenek, egy csapat éjszakai pillangó, akik a munkások (khn) szórakoztatásért felelősek. Néha azonban a szórakoztatásból is megárt a sok, ha értjük mire gondolunk...

Röviden: nem könnyű harmóniát teremteni a fajok között, főleg, hogy ennyiféle idegen kreatúra verseng egymással. „Ki kellett dolgoznunk egy egyszerű módszert arra, hogy a játékosok könnyen felismerjék az egyes fajok egyéni jellemzőit és jobban azonosulhassanak velük.” – mondja Imlach. „A probléma megoldása: minden idegent valamilyen emberi sztereotípiára alapján formáztunk meg.” Így aztán monoklis, cilinderes csigák csúszálnak az állomás fényűzőbb részein, a hatalmas agykétféjű turkanyek pedig a kutatás-ban erők.

Mivel a hajó irányítása teljes egészében a mi kezünkben van, csak tőlünk függ mienné tesszük. Az állomás átváltoztathatja ipari/kereskedelmi központtá, vagy a szórakozás Mekklájává – bármelyik lehetőség nyitva áll. A kereske-



Hopp! A pokol tüze rázódott az úrállomásra, és bekövetkezett egy kisebb katasztrófa. Jöhettek a tüzoltók.



Kívülről nézve a gyűrűk magasztos és lehangoló látványt nyújtanak. A játékokban mindenhol háttérzenéző távlatokkal találkozunk.

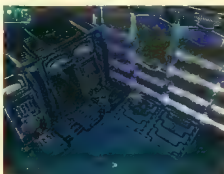


A Szírenek nem túl kényelmes, de látványos fotelekben ücsörögve várják a „szolgáltatásra” kitéhezett kuncsaftokat.

delem nagyon fontos, ezért aztán az alsó szint akár egyfajta erőmű szerepét is betöltheti, ami folyamatosan termeli a pénzt és az energiát, miközben a lényeg azon van, hogy minél különlegesebb földönkívüliek minél több valutát költsenek a szórakoztató fedélzetén. Ha azonban az érdekek össztükezősbe kerülnek – például elkezdünk veszélyes hulladékokat termelni, miközben a legfelső szinten komoly környezeti tevékenység folyik – a lakosság legnagyobb rész okkal háborodik fel.

A kulisszák mögött

A *Startopia* jelen pillanatban a megjelenés előtti kiemeltlen fényezésen, tisztításon és takarításon megy át. Az általunk eddig lá-

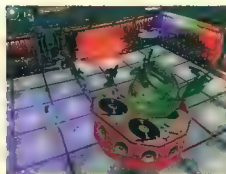


A börtön. Ide kerülnek az állomás semmirekellő lakói – nem kevernek több bajt, és csak egy kevés szürke, pocskó kaja kell nekik.

tott verziók nagyjából mind befejezettek számítottak – a legfontosabb elméleti megoldások és struktúrák mindegyikben szépen a helyükön voltak. A fejlesztők november óta, a jelek szerint egyre inkább a végső tesztelésre koncentrálnak, ígyomlálják a megmaradt programhibákat és elvégzik a végső finomításokat (például a kitűnő menürendszer beépítését).

Nem akarunk belemenni a Mucky Foot és a Bullfrog összehasonlításába (a munkatársak többsége innen jött), de könnyű felfedezni a hasonlóságokat. Jó néhány olyan ihletett elem került be a *Startopia* alapszerkezetébe – a szereplőinformációs dobozoktól kezdve a szobák felépítései – amelyek szinte változatlanul kerültek át a *Theme Hospital*-ból. Ez persze egyáltalán nem baj. Derék dolog, ha a *Startopia* az egyik legérthetőbb és legszeretelmesebb istenszimulátort választja példaképnek. Ha valami jó, miért kellene változtatni rajta?

Vagyis kezdődik a *Startopia* megjelenésig tartó ideológiai várakozás. A jelenlegi helyzetből ítélve nem fog sokáig tartani – minden tiszteletünk a fejlesztőkre, akik majdnem tartani tudták a 2000. karácsonyra kitűzött határidőt. Lehet, hogy ez lesz a nyár slágere? A jövő hónapban megjelenő ismertetőből minden kiderül. **PC**



Minden diszkóba kell egy DJ, ez a nagydaráb lény pedig a leggyorsabb kezű lemezpörgető a galaxisban, egyszóval ő az ász.



Őőő, csak mi érzünk némi Zaphod Beeblebrox-os beütést a fiktión?

Fejlesztői akta

© Mucky Foot

1 www.muckyfoot.co.uk

A Mucky Foot fejlesztőháza 1997-ben alakult, amikor Mike Diskett, Fin McGeechie és Guy Simmons kilépett a Bullfrogtól, saját cégüket megalapították (Gary Carr később hasonló módon csatlakozott hozzájuk). Első kiadványuk az *Urban Chaos* volt, a *Startopia* pedig, amit a csapat Simmons, és a *Theme Hospital* vezető tervezője, Gary Carr irányításával készít, a jelek szerint folytatni fogja a sikereket. A harmadik projektjük a konzolos *Blade 2* lesz.

Empire Earth

Megjelenés
'09. szeptember

Végül három rész *Age of Empires*-t. Keverj bele két rész *Civilization*-t. Spriccelj rá néhány friss gondolatot. Egészsegedre!

A lényeg

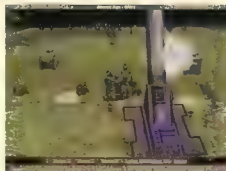
Mindenkinek van egy titkos elgondolása arról, milyen lenne a világ legjobb játéka. Talán a *Grand Theft Auto* és a *Colin McRae Rally* házasága. Rick Goodman, az *Age of Empires* vezető tervezőjének elképzelése szerint azonban a nyerő formula az lesz, ha sokkal több mélységet és történelmi távlatot visz a hagyományos RTS sémába – és bár az *Age of Empires* találkozik a "Civ-vel" leírás nem sokat lendít az *Empire Earth* hírnevén, valamennyire legalább jelzi, mennyire izgalmas és nagyszabású és a stratégia műfajában tett próbálkozás.

Az alapok bárkinek ismerősek lesznek, aki valaha is játszott az *AoE*-szel vagy a folytatásával: várost építünk, vé-

gigéljük a történelmi korszakokat, növeljük katonai, gazdasági és politikai erőnket, amíg végül meg nem hódítjuk az összes rivális birodalmat. A különbségek azonban egyszerűen lélegzetelállítóak. 12 korszak vár ránk, a történelem előtti időktől egészen a high-tech, futurisztikus nanokorig. A program fél millió évet ölel fel, így aztán időből több van benne, mint bármelyik másik játékban.

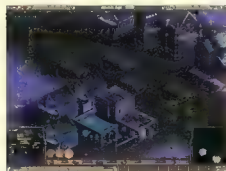
A körítés

Az *Empire Earth* egyszerűen lehangoló távlatokkal bír, – a *Civilization* hatásának biztos jele – a tőz felfedezésétől a lézerpuska feltalálásáig követi a történelem menetét. A *Stainless Steel* fejlesztőinek egyik legnagyobb problémája



Ez a közelítés csak a katonáink gyenge pontjainak tanulmányozására alkalmas.

mégis a szereplő civilizációk kiválogatása, és a kinézetük megtervezése volt. A kérdésre sikerült szellemes megoldást találni – Rick Goodmané a szó: „Elvetettük az előre kialakított civilizációk beépítésének gondolatát. Nem egy listáról választunk – ehelyett minden jätikos civilizációs pontokat kap, és ezekkel építheti fel a saját, személyre szabott kultúráját.” A pontokat az első korszakban kell elkölteni, meghatározva szépen gyarapodó törzsünk fejlődésének útját. Például kiderül, hogy egy szigeten, vagy közvetlenül a tengerparton élünk – ilyenkor néhány pont a tengerészetreknél nyilvánvalóan jó választás a felderítés, a kereskedelem és a tengeri harc támogatására. Vannak kevésbé egyértelmű hatással járó lehetőségek is: erősíthetjük embereink vallásos hitét, technológiai tehetőségét, harci elszántságát és még sok minden mást, kialakítva saját civilizációinkat. A játék közepe felé megjelennek a próféták – ezek az erőteljes szereplők olyan csapásokat küldhetnek



A csatához bármelyik történelmi korszakot kiválaszthatjuk – akár a II. világháborút is.



Sokféle céra háziasíthatunk állatokat – a farkasok pl. a térrék felderítésére alkalmasak.

Fejlesztői akta

Stainless Steel/Havas

<http://devvervudus.com/games/empireearth/>

A mikor Rick Goodman 1998-ban az *Age of Empires* vezető tervezőjeként elkészült a feladattal, otthagya az Ensemble Studiost, hogy megalapítsa a *Stainless Steel Studios Interactive* nevű céget, és elkezdje a munkát saját szellemi termékén, az *Empire Earth*-ön. Az SSSI kizárólag az *Empire Earth* elkészítésére koncentrál, és Goodman elmondása szerint a világ legjobb valós idejű stratégia fejlesztőjévé szeretnének válni. Magasztos cél, figyelembe véve a konkurenciát, de lehet, hogy tényleg ők lesznek a nyerők.

az ellenfelekre, mint például a vulkánok, a förgőselek és a járványok. A dolog azért jó kiegyensúlyozott, – mivel csak néhány prófétánk lehet.

A kultuszok mögött

A jelek szerint manapság minden stratégiai játék a grafikájával próbálja lenyűgözni az embert, és ez alól az *Empire Earth* sem kivétel. Mivel azonban játszani a hagyományos izometrikus nézőpontból a legegyszerűbb, megmaradtunk ennél, ha kezdenek besűrűsödni az események. Ha viszont a látási viszonyokat vagy a terep adottságait akarjuk megvizsgálni, ugorhatunk egy nagyot, és a katonák szemszögéből is szemügyre vehetjük a dolgokat – vagy megállhatunk bárhol a két véletel között. A program a jelek szerint pillanatnyilag az egyik legjobb, fejlesztési fázisban lévő stratégia, ami igazi kihívója lehet a *Civilization III*-nak. **PC**

Command & Conquer: Renegade

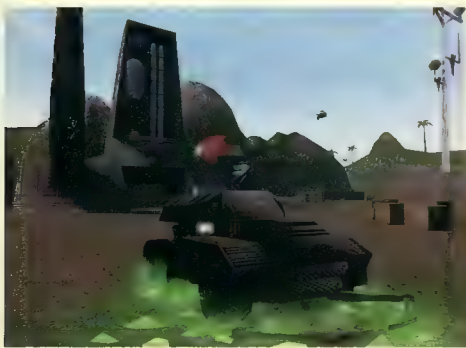
Megjelenés
2001. ősze

Egy korszak véget ér, ahogy a C&C átmegy lövöldözős 3D-s akcióba. Talán bánatosak is lennénk, ha nem lenne ennyire átkozottul szép.

A lényeg

A *Renegade* egy monumentális *Command & Conquer* saga legújabb folytatása, ami teljesen más perspektívába helyezi a dolgokat. A játékban Havoc (magyarul Pusztítás – az anyja valószínűleg nem ezt a nevet adta neki), egy jó kiállítás, nehézfégyverzetű GDI kommandós bőrbőre bújunk. Havoc mintegy véletlenül keveredik bele a C&C-ben elmesélt háborúba, vagyis nem kulcsszereplője a tibériumi uralt világ eseményeinek. Ehelyett a tomboló csaták alatt apró, de fontos küldetéseket hajt végre, amelyek befolyásolják, de igazából nem döntik el az események kimenetelét. A hadseregeket egy ember kévéért hátréba szorító *Command & Conquer: Renegade* alapvetően akciójáték, néhány kinkesversenyes beáradott stratégiai elemmel, amelyek valamennyivel közelebb viszik az eredeti epizódok műfajához.

Azt szeretnénk, ha a játékos megtapasztalná, mi is az a Command & Conquer – élesben, testközelből.



A *Command & Conquer* nem is lenne teljes Harvesterek nélkül – gyenge, végtelen Harvesterek, amelyek csak a biztos végre várnak. A *Renegade*-ben bőséges kínálatot kapunk belőlük.

A háttér

Mi az igazalom oka? Nos, ahogy a képekből is látszik, a *Command & Conquer* első alkalommal megy át 3D-be. Az új nézőpont radikális szakítást jelent az eddigi részekben megszokott 2D-s, izometrikus szemlélettel. Bármennyire rabul ejtő és népszerű egyébként, ez a legjobb dolog, ami a C&C-vé történetített, főleg ennyi folytatás után. A *Renegade*, ez az első és harmadik személyű nézőpontokat kínáló akciójáték, lopva közelíti meg a C&C megállapodott világát, hogy aztán brutálisan felzárja a jól ismert helyszíneket és szereplőket. „Azt szeretnénk, ha a játékos megtapasztalná, mi is az a *Command & Conquer* – élesben, testközelből.” mondja Mike Bell, a Westwood promóciós termékmenedzsere. Ez egyben azt is jelenti, hogy a játék sokkal több bizzar fegyverekkel, vagyis a játékosok által elkövetett körberohanglásnál.

Száguldási szenvedélyünket az eredeti C&C járművein élhetjük ki – a *Nod* Apache-tól kezdve le egészen a szerény Harvesterekig (praktikus eszköz a csoportban támadgylósgazdálkodására) színre mindgyikbe beülhetünk. Kellemes emlékek épültek meredeznek előttünk, olyan arányokkal és fenyegető külsővel, amilyenekkel a stratégiákban nem mindig bírtak, ráadásul mindegyikbe becsatlakozhatunk, megrohaghatjuk vagy akár le is rombolhatjuk őket. Egy ilyen döntés a játék menetére is hatással lehet: ha elpusztítunk

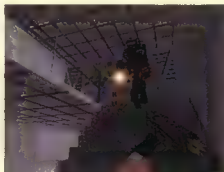


Hm, hm. Hát, ez a kis puská nem ér sokat egy tank ellen, igaz? És szőjön már valaki azoknak a fickóknak, hogy álljanak félre. Még a végén megsebesül valaki.

egy *Nod* őrtornyot, később nem fogja elszűlyeszteni azt a GDI naszádot, ami az erősítést hozza. Az ehhez hasonló jelente ellenére a *Renegade* viszonylag kötetlen struktúrát ígér. Rajtuk múlik, hogy fegyverrel a kézben, a főbejáraton keresztül rohamozzuk-e meg a kiszemelt *Hand of Nod*-ot, vagy közel lopózunk, keresünk egy kényelmes hasadékok, és szépen elővesszük a távcsöves puskát. „Nem büntetjük egyik megközelítésmódot sem” mondja Bell.

A kulisszák mögött

Tény, hogy a *Renegade* megjelenését nem siették el – az első ismertetőik majdnem két évvel ezelőtt kerültek nyilvánosságra. „Amny mindent akartunk egyszerre megvalósítani, hogy aztán egy csomó dolog félre kellett tennünk” magyarázza a producer, Joe Selinsky. „Megpróbáljuk RTS elemekkel keverni az akciót, de közben egyáltalán nem szeretnénk felhigítani a játékot.” A C&C híresen jó multiplayerben, így aztán a Westwood emberei a közel-múltban gőzerővel dolgoztak a dolog tökéletesítésén, a májusi E3-ig hátralevő rövid időben. A standard műsoraink számító deathmatch és capture the flag mellett a program tartalmazni fog egy C&C nevű opciót is, amiben a játékosoknak meg kell védeniük a bázisukat, tibériumot kell bányászniuk, valamint fejleszté-



„Ha ezerszer nem mondtam, hát egyszer sem – maradj szépen a szobádban, éjszaka nem mászkálsz!”



Miközben a dzsipek a legújabb RTS-ben alárendelt szerepet játszanak, itt ideális eszközök a falakban közlekedő *Nod* gyalogság kiirtására.

seket és csapatokat kell vásárolniuk, nagyjából úgy, ahogy a *Renegade* RTS elődeiben. Saját 3D-s motorjával, 20 darab, kétféle lövés módban működő fegyverrel és a DierctX 8-nak köszönhető közel 300%-os gyorsulással, a *Renegade* a jelek szerint az utóbbi években kiadott legforradalmibb Westwood játék lesz. **PCF**

Fejlesztői akta

① Westwood

② <http://westwood.ca.com>

Az 1985-ben alapított Westwood teremtette a meg a valódi idejű stratégia ma ismert formáját, az 1992-ben kiadott nagyszerű *Dune II*-vel (melynek most jelent meg a 3D-s felújítása, az *Emperor: Battle for the Dune* – ismertető a 56. oldalon). Igazán nagyot azonban az 1995-ös *Command & Conquer*-rel szakítottak – a *Renegade* alapötlete nem sokkal ezután született meg. A Westwood végül így döntött: megvárja, míg a technológia eléri azt a szintet, ami a játék igényeit megjelenítéséhez kell. Rövid ideig külső fejlesztő dolgozott a témán, de aztán a Westwood visszavette a projektet, és elhatározták, hogy a *Renegade* igazi nagygűyű lesz.

Alone in the Dark: The New Nightmare

Újabb találkozás a félelemmel. Felkészültél? Vagy csak azt hiszed?

A könyg

Azt mondják, a játékesztelőknek különösen kifinomult az íróiérzéke. A francia Darkworks fejlesztőház régóta várt *Alone in the Dark IV* című programjában azonban van valami, ami még a mi íróiátlakunkban is tükröződik. A játékok világában járatosok pontosan tudják, hogy a *Resident Evil* feszültséggel teli, filmszerű stílusát a ma már eléggé korosodónak számító *Alone in the Dark* sorozatból lop-

Megjelenés
2001. július

ták (bocsánat, itt az inspirálta szónak kellett volna állnia). Edward Carnby nyomozásainak negyedik krónikája

azonban a trendet megfordítandó, a Capcom csúcsladákat produkáló, vérben és rémületben tucsszó sorozatára támaszkodik, és bőségesen kölcsönöz a *Res Evil*-ből. Még nem lehet tudni, hogy ez a kannibalisztikus hozzáállás tonkreteszi-e az *AITD* sorozat egyéni stílusát – pont úgy működik a dolog, ahogy a játék igyekszik kiváltani a rémületet: attól ijedünk meg igazán, amit nem látunk.

A kürtés

Azokban az időkben, amikor a PC maximum néhány pixelt tudott összerakni, hogy aztán a végeredményt nagyvonalúan szörnynek nevezze, az *Alone in the Dark* sorozat (melynek a legutolsó része 1995-ben jelent meg) mindentől függetlenül még a vért is megfagyasztotta bennünk. Az elsődleges cél a *The New Nightmare* esetében is ugyanez – ahogy Pascal Luban, a projekt játéktervezője megfogalmazza: „Arra törekedtünk, hogy felkeltsük a rémület, és ez nem a borzalmak erőltetését jelenti. Ahhoz, hogy valaki megremüljön, nem muszáj borzalmak jelenetével szembesíteni – elég, ha sejtjük a dolgot”. Ez a tervezési filozófia olyan feszült hangulatot eredményez, amit szinte hasítani lehet – lehetőleg hentesbárdal. Ennek legfontosabb összetevői kétségtelesen a Darkworks által generált mesteri hanghatások, melyek közül

néhány azonban még nem nyerte el végleges formáját abban a béta verzióban, amit kipróbálhattunk (az ideiglenes dolgok közül nekünk mindenesetre nagyon bejötték a bagolyhugósos, lövöldözős motívumok). Ha valaki ismeri *Resident Evil*-t vagy valamelyik klónját, az *AITD* világában is azonnal otthon érzi majd magát; Ed Carnbyt vagy Aline Cedracet irányítva túlvilági kalandban lehet résznünk egy szívtelen, ahol valószínűleg hemzsegek a dolgok. A két szereplő miatt újrajátszásokra is lehetőségünk nyílik – mivel hőseink kalandozásuk során számos alkalommal találkoznak, ugyanazt a történetet több szempontból is átélhetjük, azzal együtt, hogy mindketten más-más helyeken járnak és eltérő feladatokat kell nekik szembé.

A külszék mögött

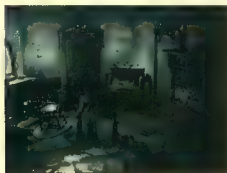
A jól ismeri rögzített kameraállítású 3D-s kalandjáték megoldás sokat dob a hangulaton, de okozhat néhány problémát, amikor harcra kerül a sor – iszonyúan idegesítő lehet, ha nem tudunk ki-kémlelni egy sarok mögül, közlekedő szörnyek után kutatva. Bár biztosak vagyunk abban, hogy a Darkworks is tisztában van ezzel (és jelen pillanatban nem is tűnik komoly problémának a dolog), csak az idő a megmondhatója, vajon a *The New Nightmare*



A zseblámpával oda világítunk, ahova csak akarunk. Fénye létfontosságú az út közben felbukkanó tárgyak megvizsgálásához.

kategóriája legjobb játékká válik-e, az ilyen részletekre fordított gondos figyelemnek köszönhetően. Más jellemzőiben már most mérőfeldekkel előzi meg a konkurenciát: a legsötétebb sarkok felderítését például csodálatosan hatásossá teszi a grafikaiak is lenyűgöző zseblámpa beépítése. Bárhol bekapcsolhatjuk, és a halvány fény éppen csak annyit világosságot ad, hogy megtaláljuk a tárgyakat, miközben a helyszín többi részére háttörzongatban és valószínűleg hull a sötétség. Sőt, mivel minden helyet akár 50 fényforrás is megvilágíthat, az egyik legnagyobb technikai kihívást éppen a fény és az árnyék játékaának ábrázolása jelentette. Ráadásul nem pusztán szemet gyönyörködtető effektusokról van szó, mivel kulcsfontosságú, hogy képesek legyünk kihalászni a fény nyújtotta előnyöket: némelyik ellenség retteg a világosságtól, így aztán a lámpával időt nyerhetünk, ha már kifogytunk a lőszerből. Néhány hónapon belül várhatóan végső ítéletet mondunk a program felett. **MF**

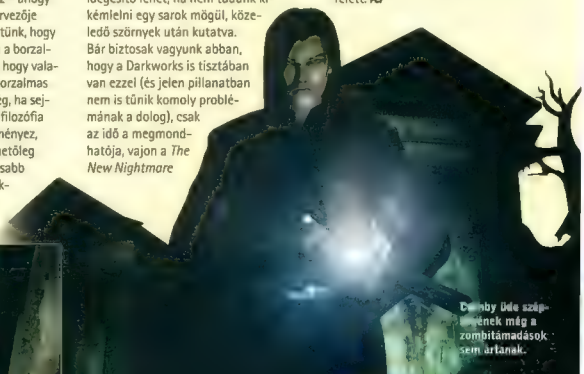
„Arra törekedtünk, hogy felkeltsük a rémület érzését, és ez nem a borzalmak erőltetését jelenti.” Pascal Luban



Na, ki szeretne egy ilyen lakásban élni? A legvénebb Besenyő szerencsére nem itt tart énekpróbát. Az lenne csak az igazi rémület.



Carnby fantasztikus sórénységét nézegeti a tükrörben. „Mert megéredtem!” motyogja, mielőtt kibeleznék egy éppen arra kóborló zombi.



Carnby úlése szörnyeknek még a zombitámadások sem arthatnak.

Fejlesztői akta

Darkworks/Infogrames
www.admmentdark.com

Bár a sorozatnak ez már a negyedik része, a Darkworks csapatának ez az első játéka, a fejlesztők azonban már mind dolgoztak az Infogrames számára. A cég ezen kívül egy kalandjátékon is munkálkodott – a címe *1906: An Arctic Odyssey*, ami PlayStation 2-re és Xboxra fog megjelenni.

HOGYAN CSINÁLJUNK KARRIERT?

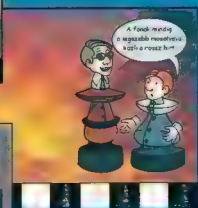
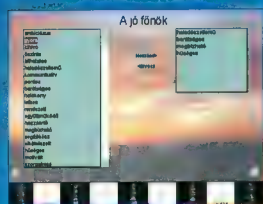
Az állásvadászat és a karrierépítés az élet nagy sakkjátszmája. Ahogy a sakknak megvannak a pontos szabályai, jó tudni, milyen szabályok között kell játszanunk a munkaerőpiacon. Pintér Zsolt fejvadász és karrierszakértő több mint egy évtizednyi karrier-tanácsadói tapasztalata alapján sok hasznos gyakorlati tudnivalót gyűjtött össze, mely most multimédia CD-n feldolgozva kerül a jelenlegi és eljövendő állásvadászok kezébe.



A program értékes része az interaktív dosszié, amelyben a felhasználó a jelenlegi és jövőbeli állásával kapcsolatosan gyűjtheti össze az információkat, tesztek, táblázatok, mintanyomtatványok, önéletrajzok kitöltésén keresztül.

A feldolgozott témák:

- Mikor nem szabad, és mikor célszerű új állást keresni?
- Hogyan ismerjük fel az elbocsátás jeleit?
- Milyen az Ön számára ideális munkakör?
- Onismereti gyakorlatok: milyen állás betöltésére alkalmas?
- A sikeres szakmai önéletrajz
- Angol, német, francia, olasz önéletrajz-minták és kísérőlevelek
- A rejtett álláslehetőségek megismerése
- Jelentkezés álláshirdetésre
- A felvételi beszélgetés
- Az állásajánlat és a jövedelemalku
- Tudományos, illetve különleges kiválasztási módszerek
- Menedzser- és munkaszerződés-minták
- Az álláskeresőszék és a továbbképzéshez szükséges címek és telefonszámok
- ... és még számos hasznos információ



Profi-Média, a minőségi programok készítője

5500 Baja, Zombor u. 1
 Telefon: 79/523-340, Fax: 79/523-343
 pmed@profi-media.com, www.profi-media.com

Százsor is megemlegeti a fílkó azt a napot, amikor megfújta a nehézfegyverrel rohamostagos snowboardját.

Tribes 2

A Tribes 2 háborúba indul. De vajon elég szórakoztató a harc?

JOGGAL ÁLLÍTHATJUK, HOGY AZ összes játékgép közül a PC ad otthont a legtöbbféle műfajnak. A platform használói közül kizárólag egy szűk csoport találhatja vonzóknak. A Tribes 2-t fejlesztő Dynamix ugyanis nagy igyekezetében, hogy minél jobban kiszolgáljon egy bizonyos réteget, elkövette ezt a hibát. Bár a hiba talán nem is olyan kicsi – szóval mielőtt továbbmennénk, mindenkit megkérünk arra, hogy válaszoljon a következő kérdésekre:

700MHz feletti a géped procija? Van otthon nagysebességű internetkapcsolat? Van a gépedben jó – minimum GeForce, de semmiképpen sem Voodoo – videokártya? Tetszett a Tribes? Klántag vagy?

Ha színtén igennel válaszoltál mind-egyikre (gyerünk, csaini nem ér), rakd le az újságot, menj le a boltba, és vedd meg. Bár ha ennire fanatikus vagy, valószínűleg amúgy is régóta megvan, például az amerikai kiadás. Ha azonban kétfőnél több kérdésre „nem” volt a válasz, valószínű, hogy a Tribes 2 csak felidegesítene, vagy untatna, vagy esetleg egyenesen az örületbe kergetne.

A Starsiege Universe különleges volt abból a szempontból, hogy egy program árért két különálló játék kapott helyet: egy meglehetősen átlagos robotos dolog, és egy ettől teljesen független multiplayeres lövöldözős, a Tribes, ami felvonultatta a Delta Force összes izgalmas, hátraktákkal megfelve. A cím – Törzsek – elég sok mindent elárul: a hangulsi főleg a csapatjátékra esett, az együttműködés és a szerepek elosztása pedig elengedhetetlen volt a sikerhez. A legfontosabb az egészen az, hogy a Tribes sikeresen lovalgolta meg az online játékok felfutását – hamarosan fanatikus rajongótábor alakult ki. Most, a nagysebességű inter-

A Tribes 2 olyan játék, amiért a fanatikus rajongók a lelküket is eladják a Sátánnak. Azonban ő sohasem azt adja, amit ígért.



A szervezettebb csapatok együttműködnek és rendszeres megszervezik a bázis védelmét, ami azt jelenti, hogy a CTF menetekben nehéz rekordot elérni.

netkapcsolat általánossá válásával (nos, legalábbis a tengerentúlon) a Tribes 2 még többet és többet és többet kínál... Ugyanaból. No igen, a Tribes 2 nem igazán hajlandó elérni az egyszerű letöltésű már sikeresnek bizonyult formulától. Rótoprhák, fegyverek, járművek, együttműködés, látványos hegyesűcsök... Csupa olyan dolog, amiért a fanatikus rajongók a lelküket is eladják. Az ilyen üzleteket azonban a Sátán köti, aki cserébe sohasem azt adja, amit ígért.

Pepatchelés

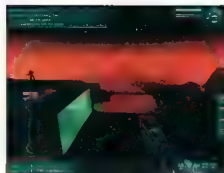
Elsőször is: a Tribes 2 eléggé ijesztő technológiai ugrást tesz. Ha egy PII 400-nál gyengébb géppel a hónap alatt közeledés nozza, simán ki fog rohogni. Igazság szerint, amikor elindítottuk egy PIII 800-ason (128Mb, GeForce 2 MX) csak közepes felbontáson futott simán, magas részletességi szint mellett. És ez csak egy gyakorlópálya volt: a botok hozzáadása alaposan megizzasztja a CPU-t, az online játék pedig további teljesítményigondokat okozhat (ez bizonyos mértékig a LAN-ra is igaz). A modemmel tett kísérlet, megjósolható módon, eléggé szaggatót élményt eredményezett. Nagyszebességu rodai hozzáféréskünk már élvezhetőbb eredményt produkált, bár a zsúfoltabb szervereken – persze pont a legjobbakon, ahol akár 64-en is lehetnek egyszerre – néha nagyon leromlott a teljesítmény. Tanulság: maradjuk a megbízható, helyi szervereknél. Az offline jelentkező problémák azonban így is aggodalomra adnak okot.

A Tribes 2-höz furcsa módon két páncsisikon is tartozik, az egyik a LAN-os és



Az ellenség generátorának felrobbantása folyamatos problémákat okoz a másik oldalon a CTF menetekben – de egy csomó pont jár érte.

az egyjátékosos, a másik az internetes verziót indítja. Amikor a másodikra kattintottunk, néhány patch letöltése következett (kb. 5Mb terjedelemben), annak ellenére, hogy eladásra kész, dobozolt verzió járt a szerkesztősejben. Úgy tűnik, alig néhány nappal az amerikai forgalmazás megkezdés után (április eleje), a Dynamix már neki is látott a javítások kiadásának. Nekünk nagyon bejött a dolog, főleg amikor kiderült, hogy az egyik patch a másolásvédelem utólagos beépítésére szolgál (most már szükség van a CD-re ahhoz, hogy felkapcsolódhassunk a világhálóra, bár szerver felállításánál ilyen megkötés most sincs). A javítások zökkenőmentesen töltődnek le gyors FTP szerverekről az első felkapcsolódásnál (a single-player verzióhoz nincs igazán

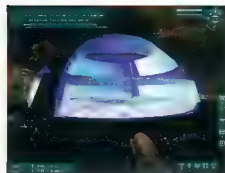


Olvadó gránit nehezíti az előrehaladást. Se nem nagy, se nem bőséges ötlet a Láva Láva név használata egy ehhez hasonló pályán.

szükség rájuk), így aztán nem olyan komoly a dolog, és létezik egy 1,5Mb-os verzió is, ami az összes változtatást tartalmazza.

Páncélosok, előre

Öt küldetésből álló gyakorlórézs tanítja meg az alapokat, de a mozgalmass online harcra közel sem képes felkészíteni. A billentyűzetkiosztási táblázat felíratos, bár hasznos olvasmány – repülőgép-szimulátorban is láttunk már ennél kevesebb gyorsbillentyű. Tisztázzuk: ez itt nem a Quake III. A Dynamix pont az ellenkező irányba ment, mint az id – egyszerűsítés helyett az általunk eddig látott legösszetettebb FPS-t hozták létre. Indítsunk el egy csatát botokkal, és máris rengeteg feladat és lehetőség áll előttünk: nehéz (Juggernaut), közepes (Assault) vagy könnyű (Scout) páncélt? Minél könnyebb a páncél, annál gyorsabban mozgathatunk – egyre kisebb védelem mellett; nehézpáncéltatban, gyalog, egy örökkévalóságig tart átvágni a pályán, szóval a zászolavadászok jobb, ha a gyorsaságot részesítik előnyben a biztonság rovására.

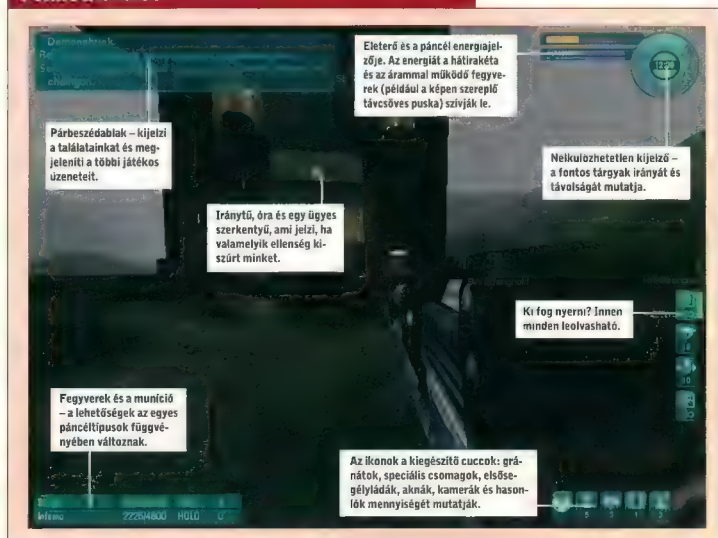


A járműoltamason minden meneten limitált számú gépet építhetünk meg (előb látványosan) a felkínált típusok közül.

A billentyűzetkiosztási táblázat felíratos olvasmány – egy repülőgép-szimulátorban nincs ennyi gyorsbillentyű.

A bázisok többsége egyben raktár is, ahol lecserelehetjük a páncélt, az felszerelést, valamint löszert és egészség-pontokat vehetünk fel. Mielőtt megközelítenénk a fegyvertárat, beállíthatjuk, mire van szükségünk: páncéltípus, fegyverek, esetleges plusz csomagok (például hordozható lövegtoronyok vagy olyan speciális felszerelések, mint a javítók – energiakészletek), gránátok (vagy hordozható kamerák) és aknák – röviden ennyi a választék. Fontos, hogy számos tárgy és fegyver csak egy bizonyos páncéltípussal együtt használható: az orvólövészek (ami szerencsére nem olyan erőteljes) például csak a könnyű páncéltípustal kompatibilis, miközben a nehezebb

Felületkezelés



A törzs győzelméhez vezető út, nyolc egyszerű lépésben...

Capture the Flag



Néhány pályán külön bunkerben van a zászló és a generátor, és engedélyezett a járművek használata. Mindegyik térkép nagy.

Teamhunters



Mint a Hunters, csak csapatban. Mindkét oldalon csak egy játékos tudja begyűjteni a zászlókat és ezzel megszokszorozni a pontszámot.

Capture and Hold



Változat az UT Domination módjára. Stratégiai fontosságú épületeket vagy harcállásokat kell elfoglalni és megtartani, pontokért.

Siege



Újabb kincs az UT ládikájából: az egyik csapat megpróbálja elfoglalni a másik bázisát, aztán cserélni, és a feladat jobb időt elérni.

Deathmatch



Halál mindenre, ami mozog. Vigyázat: némelyik pályán kevés a felszerelés és a lőszer.

Hunters



Deathmatch, némi csavarral: csak akkor kapunk pontot, ha az áldozat begyűjtött zászlóját eljuttatjuk a nehezen elérhető Nexusra.

Bounty



Véletlenül szerűen kiválasztott ellenfeleket kell leszedni, egyszerre mindig egyet. Közben ránk is vadászik valaki...

Rabbit



Kapd fel a zászlót. Fuss, mint az orrút. Mindenki téged üldöz. Dobd el – és valaki más veszi fel.

▶ védőruhák a nagyon hasznos rakétavetőt támogatják. Finom húzás, hogy Assult osztályú páncél használatakor kevesebb lőszer vételre kerüljön, mint a Juggernautnál. Összefoglalva: a fegyverek kiegyensúlyozottak, és nincs késleltetés, tehát nem fordulnak elő railgun típusú rémálmok.

Mérce az égben

Szóval sikerült elcsajgítani a fegyverek kihasználtságának és használatának rejtelmeit. De a dolog igazából még mindig nem több egy dicőcséges UT deathmatchnél, igaz? Még sok tanulnivaló van: például a támadás esetén bajtársainkat és az őrtornyokat riasztó, a bázis körül elhelyezett kamerák és mozgásérzékelők telepítésének módszere a CTF menetekben, vagy a Command Circuit használata, amivel a csapatok vagy a botok tevékenységét hangolhatjuk össze, vagy az olyan speciális szerephírek elcsajgítása, mint a technikus és a szanitéc. Aztán ott vannak a járművek: néhány pályán bizonyos helyeken lehetőségünk nyílik hat járműtípus valamelyikének az azonnali felépítésére – ezekbe 1-6 ember fér be, a skála pedig a könnyű, légpárnás felderítőmotorotól a háromszemélyes bombázóig, a nehézfegyverzettel, mozgatható bázisig és a légi csapatszálítóig terjed. Szóval megvan a



A hegyvidéki tájak nagyon idegesítőek lehetnek, ha gyorsan oda kell érni valahova.

Összefoglalva: a fegyverek kiegyensúlyozottak, és nincs késleltetési effektus.

felszerelés, a játéktípusok és néhány alapvető stratégia. Ő. K. Akkor következhetnek a csaták: tanul meg, hogyan lehet eligazodni a némelyik pályára járhatatlan pusztaságai alatt húzódozó földalatti barlang-labirintusokban; kémeld ki az ellenséges bázisokhoz vezető utakat, a beszívárgás módszerét, jegezd meg, melyik őrtornyot kell kilőni először... a Tribes 2 a Counter-Strike és az Unreal Tournament kis léptékű stratégiai megközelítését veszi alapul, azonban nagy árat fizet a magasra tett mércéért.

Kiántalanul

A Tribes 2-vel alapvető az a baj, hogy túlbonyolítja azt, aminek pedig zökkenőmentesen kellene mennie: A játék leglényegesebb részét – a csapat összehangolását – túlságosan komplikáltá teszi a lehetőségek magas száma. Ha bejelentkezünk egy véletlenül szerűen kiválasztott szerverre, valószínűleg nyomást sem találunk komoly csapatmunkának, azon felül, hogy néhány játékos összeáll egy-egy jármű irányítására. Adjuk hozzá ehhez a mesterséges ellenfelek jiszteőlen gyenge MI-jét (nem hajlandók beszállni a járművekbe és sokszor benne ragadnak az épületekben), plusz a deathmatch nem túl lelkesítő tempóját, és máris látható,

A fémmel díszített ruhadarabok szerelmesei imádni fogják...

hogy a csapatjáték terén komoly kompromisszumokat kell kötnie annak, aki nem tartozik valamelyik klánhoz.

A Tribes 2-t nehéz értékelni: különlegesen kis csoportot céloz meg, de a keskeny fény sugar meglette – vagyis az a tény, hogy néhány játékos életét örökre meg fogja változtatni – azt diktálja, hogy a sok hiba ellenére felnyomjuk a százaléket. Miközben a fanatikusoknak kellemes szórakozást ígér, a single-player rész kidolgozatlansága miatt nem képes új híveket toborozni. Egy ideális világban, ahol mindenkinél elég ideje és kedve van valamelyik klánhoz csatlakozni, továbbá mindenki csücséppel és gyors internetcsatlakozással rendelkezik, a T2 igazán nagyon jó játék lenne. Miért van olyan érzésünk, hogy sokszor fogunk még ugyanerre a következtetésre jutni? **PC**



Tribes 2

Előnyök

- ✓ Élvezhető
- ✓ www.tribes2.com
- Ma csak: PII-400, 64MB, 128Mb 3D gyorsító
- Ma támogatja: PIII-800, 128Mb, GeForce 2

Napló

Counter-Strike	84%
Unreal Tournament	82%
StarSage Universe	86%
Quake III: Team Arena	84%
Tribes 2	

Pro és kontra

- ✓ FPS-nk nagyon mély
- ✓ Hatalmas csatak
- ✓ Ász járművek
- ✗ Bivalyörös PC-t igényel
- ✗ Túlságosan összetett

Vélemény

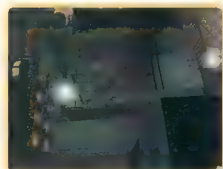
80%



A nagy balhé!

Hogyan legyél profi betörő? Na csak figyelj...

Kiadó: JoWooD Productions **Fejlesztő:** Neo Software



Matt Tucker piti kis tolvaj, akinek legnagyobb álma, hogy egyszer a legismertebb gengster legyen a városban. A zsebmetés és egyéb kisebb „huncutságok” azonban általában nem elegendők ahhoz, hogy osztatlan elismerést hozzanak tolvajrókban. A hírnév, vagy még inkább hírhedség növeléséhez nagy, különleges betörések kellenek, természetesen látványosan és stílusosan prezentálva. Igazi, nagy balhé...

Mindezt a játékprogramban valaha látott legnagyobb 3D-s virtuális városban tehetjük meg, ahol a legkülönbözőbb emberek élnek életüket, autók járnak az utakat (többek között rendőrautók is – sajnos) és akár 90 figurával is elbeszélgethetünk az élet folyásáról. Összesen tizennyolc célpont várja, hogy alaposabban szemügyre vegyük a bennük található riasztórendszer ötletességét és megszabadítsuk minden mozdítható értéktárgyától.

Enhez előbb ki kell kapcsolnunk a zserénákat, ugyanis el kell kerülnünk a kamerákat és egyéb apró trükkös csapdákat, különböző segédeszközökkel rá kell vennünk az ajtókat, páncélszekrényeket, hogy kinyíljanak stb...

A nagyobb betörések már túl nagy falatok ahhoz, hogy lemenjenek egyedül hűsünk torkán, így egy idő után kénytelenek leszünk egyszemélyes csapatunkat bűntársakkal bővíteni. Természetesen a hírnév itt is sokat számít: minél ismertebb valaki, annál csendesebben, észrevétlenebbül és profibban dolgozik.

És ez még csak a kezdet. Mert egy jó kis összeesküvés nélkül egy gengsztörtörténet mit sem ér...

Erre mondják: Ezt azért ne próbáld ki otthon!



UEFA Challenge

Megkísértett már az UEFA? Még nem? Ne aggódj, akkor majd ezután habzó szájjal rohansz érte és...

NEM MINDENKI TUD FOCIZNI, EZ nyilvánvaló. Nem könnyű sport ez, főleg ha a koordinációs izmok nem az ember lábán, mellén és fején vannak. Vagy ha kövérek vagyunk. Vagy mindkettő. A focijátékokat anno azoknak találták ki, akik lustaságuk és renyeségük miatt még a kapuba sem állnak be; a karosszék-futball pedig azóta továbbfejlesztették. Az új trendet még összetettebb, de könnyebben elsajátítható focijátékok jellemzik.

Az UEFA Challenge is ezt az anti-szimulátor műfajt példázza. A mozgások ultra-pontos, szinte tökéletes leképezése miatt gyönyörű a kép.

Az irányítás egyszerű és gyakorlatias, egyetlen gombbal is remek mozdulatokat kivethetünk. Az interface átlátható és teste szabható, mindemellett pedig egy évre elegendő meccs, bajnokság és kupaközvetlen áll rendelkezésünkre. A legeslegfontosabb azonban az, hogy abszolút nincs szimulációs jellege.

Kapusunk egy-egy rossz vetődés után nem felugrik, hanem nehézkesen egyenesedik ki, mint egy nyugdíjas.

A klónkrízis

A fenti állítás annak ellenére igaz, hogy a grafika egyszerűen csodálatos, még a legújabb FIFA-val is vetekszik. A legmagasabb felbontásban, amikor minden opció be van kapcsolva, a pályán futkosó játékosok olyanok, mint a valós életben. Lábmoyomot hagynak a hóban, mozgásuk gördülékeny, alkatuk természetes. Kitűnő. A gond az, hogy valamilyen oknál fogva mindenki ugyanígy néz ki. Nincs különbség például Jaap Stam és Michael Owen magassága és súlya között.

A labdarúgói képességek sem sokban különböznek. A szimulációs irányítástól való elszakadás kapcsán talán erről is elfeledkeztek, de helyenként bizony már ijesztő az információk mennyisége – vagyis hogy ezek hiánya.



Meccs előtti erőfitogtatás – az egyik csapat általában, mint a másik.



Csak újrajátékszórakozhat szabadon a kamera, de még ekkor is akad.

A csapatokat rangsorolták, de a haj-és borszín különbségein kívül nem sok minden alapján tehetünk különbséget a csilerek között. Ez elég gyanús dolog. Lehet, hogy ezzel léptek a precízebb textúrázás irányába, de az UEFA Challenge emiatt jóval felszínesebb lett.

A játék kezelése sok külön. Igen, gyakorlatias, igen, fantasztikus dolgokat művelhetünk egyetlen gombbal, de ez közelről sem kielégítő. Ha jól megcsapodunk pár gombot, elég hátradól-

ve megvárunk, amíg az általunk aktívált mozgásról (a legkisebb beavatkozás nélkül) lezajlik a pályán. Ha gyors, látványos meccset akarunk, akkor ez nem rossz dolog, de ha szeretnénk igazán kézben tartani a csapatot, bizony már nem teljes az élmény. Emellett egy másik jelentős hibát is észrevettünk. Ha lelkesen nyomkodjuk az általunk „örült cselek” névvel illetett gombot (amely Puskás Dési szintű képességekkel ruház fel minket), szinte minden esetben azzal végződik a támadás, hogy a védelmen átkigyózva a pályába vágjuk a labdát. Szép, szép, de csallászag őrözi a találatot.

Szívatószünetek

A mozgás leképezésében is vannak kínos szünetek. A játékosok maguk jól mozognak; viszont az a tény, hogy az animációknak véget kell érniük, még mielőtt átszűrődnének a másikba, idegesítő szüneteket eredményez, s a kapusok is jócskán bénáznak. Portásunk



A stadionok nagyon szépek. Néhányuk kifejezetten lenyűgöző.

egy-egy rossz vetődés után nem felugrik, hanem nehézkesen egyenesedik ki, mint egy köszvényes nyugdíjas – a labda eközben meg elsülvi a füle mellett.

Összes panaszkodásunk ellenére az UEFA Challenge nem is olyan rossz. Valószínűleg nem fogunk már átszellemlen játszani vele, amikor a következő FIFA kijön. Egyszerűen nem elég tartalmas. Mint már említettük, az irányítórészlet is meglehetősen elrugaskodott. A képernyő lezajló eseményekre és az MI-re azonban nem lehet panasz – ahogy telik az idő, egyre inkább rájön az ember, hogy a játék olyan, mint a valódi futball. A hibák azonban ott vannak, és nem hagyhatók figyelmen kívül. Még nem elég erős ahhoz, hogy a nagygépek mellett is labdában rúgjon, de figyelemre méltó újfuthetség, az biztos. PCF



Az UEFA egyszerű szerkesztő módjának köszönhetően most a PCF kezdő tizenegye urálja a pályát. Épp Zsoltinak súl el a labá.

Kapusbajok



Adott helyzet. Wales támad, elféretszik a labdát a várakozó jugoszláv kapus felé. Mintha csak hazazás, lenne, tít kiüvdi. Ez egy kapusnak csemege...



De mégsem! Nézzük csak – esetlenül elcsúszott, a labda pedig átpattant felette! Ürsten! A labda mindjárt áthalad a gólvonalon.



Az egyik tökök jugó hátrafut, és a kétbalkezes kapust kisegítve tisztázt. Ezt a po-tyagóit nehéz lett volna megmagyarázni...

UEFA Challenge

Kb. 12 000 Ft

Infogrames

www.infogrames.com

Ha csak egy: P233, 32Mb, 3D gyorsító

Ha tényleg: PH-300, 64Mb

Napló

FIFA 2001

Actua Soccer

Internt Football 2000

FA Prem League Stars

UEFA Challenge

Pro és kontra

81%

86%

82%

78%

X

Remekül animált

Lendületes, valószerű

Kitűnő MI

Túlréagáló irányítás

Csak alapvető infók

Vélemény

71%

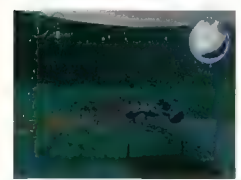


Már megint ezek az űrfűk az űrrepülő űrmasínakkal.

Star Wars: Battle for Naboo

„Örölni, hogy e játékban vagyok nem benne, én” – nem mondta Yoda, mikor nem kérdeztük.

A LUCASARTS FÉLÉLMET KÉLTÖN Hírhedt arról, hogy úgy védelmezi értékes tulajdonát, mint egy űrtel: tulajdona többek közt a Star Wars márkánév, ami világszerte örömteli csilingelésre készteti a kasszákat. Ezek után értetlenül állunk a Star Wars: Battle for Naboo előtt. Míg a LucasArts neve régebben a legkiválóbb minőségű játékok szinonimája és garanciája volt (pl. X-Wing, Tie Fighter, és jó pár zseniális kalandjáték, mint a korai Monkey Islands), mostanában lesüllyedt a hirtelen kapitalistává lett iparág összes többi profitmániás kiadója alá. Nehéz érveket találni legújabb kudaványos létjogosultsága mellett: egészen nyilvánvalóan a Rogue Squadron felírtassit változata akar lenni, az Episode I-hoz (Az első rész) igazítva, de irlgmatlanul rossz minőségű.



A Police Cruiser, amin még csak szíriának sincsenek. Áááh...

gével egész egyszerűen sárba rántja a fenti védőjez amúgy is sérülékeny hínevet.

A tűzerő veled van
A feladatot: 15 küldetésben megvédelmezni Naboo bolygóját az Episode I-ből ismerős ellenségekkel – harci droidokkal és a Kereskedők Szövetségének házi kedvenceivel – szemben. Az akció a konzolos játékoknál megszokott módon egyszerű: a hét naboo-i harci gép egyikeként pilótaként le kell lőnöd az ellenfeleket. Néha visszalőnek. A küldetések masszív for-

A Battle for Naboo egy pehelysúlyú, tartalmatlan és színvonalatlan termék, ami rövid ideig szórakoztató.

gatókönyvet követnek, ellenségeket kell megátmadnod, barátságos járműveket vagy épületeket kell őrizned, és bár a küldetések egyre nehezebbek, nincs érzékelhető javulás az ügyesség terén, mivel a járművek meglepően kevésben különböznek egymástól. Mindegyiknek két tüzelési módja van, a korlátozott támadó nehézfegyverzet és a kifogyhatatlan lézerfegyver. Némelyik csak pár méterrel a föld fölött tud lebegni, mások (pl. a Naboo Starfighter) a három dimenzió teljesjében tudnak repülni, vagy akár az űrben.

Igen, az űrben. De ez nem az X-Wing, és zavarba ejtő élmény harmadik személy perspektívából vezetni egy űrhajót, pláne, ha a radarod két dimenzióban működik, míg te és ellenség háromban létezel. A földi küldetéseknél pedig a környezeti gyakran idegesítő a gyatra ütközéserőtel és a buta design miatt: miérthalsz meg, ha teljesen ártalmatlan terepre esel egy kiszögellésről? Minden küldetésen az ordibálós rajparancsnok zavar végig, aki útbaigazít és figyelmeztet, ha eltérsz a feladattól. Nincs játékmentési lehetőség, és bár újra lejatszhatod a már elvégzett küldetéseket, ezen kívül csak annyit tehetsz, hogy a sikeres küldetés után autosave-vel nyomulsz tovább.

Csillagok borúja
A Battle for Naboo egy pehelysúlyú, tartalmatlan és színvonalatlan termék, ami egy rövidke ideig szórakoztató, de egyszerűen nem éri meg az árát. Nehézség

Csillagközi gáz



Az akció nagyrészt a Naboo-n játszódik; a bolygó felszíne könnyen összetöri a feltehetően méterrel suhanó járművet.



A Starfighter-re szinte bárhol közeledhatsz – akár a víz felett is. Csak a hullámokhoz nem repülj túl közel...



Ezekből a zavaró űrmissziókból szerencsére kevés van. De azok aztán trükkösek... „Vigyázz, aknák!”

van benne, rendes kihívás nincs, úgyhogy valószínűleg mindenki kiakad tőle, akiknek nem túl magas a toleranciaküszöbe, és nem feltétlenül vádolgat hátra az új Star Wars világtól. Minthogy a LucasArts jónak látta kizárólag a PlayStation 2-nek adni a valóban kiváló Star Wars Starfighter-t, a PC játékosok és az N64-tulajdonosok nyugodtan érezhetik úgy, hogy megsértették őket ezzel a maszlaggal. Ami ráadásul nem is csattan. PCF

Star Wars: Battle for Naboo 11 990 Ft
 • Modern Média • (1) 223 2770
 • www.lucasarts.com
 Ha csak még: P233, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
 Ha tényleg: P266

Napló	Pro és kontra	Vélemény
Rogue Squadron	81%	✓ Egy darabig szórakoztató
Shadows of the Empire	81%	✗ Csúf, figyelemelővónó látvány
Rebel Assault 2	79%	✗ Elég koncepciótlan
Tread Marks	60%	✗ Szörnyű ütközések
Star Wars: Battle for Naboo		✗ Nincs hangulata

25%

Emperor: Battle for Dune

A C&C-t egy látványos visszatérés-
sel a homokozóba küldte az őse.

EGYSEKNEK FRANK HERBERT EREDETI és gondolatébresztő sci-fi regényorozata ugrik be. Másoknak a bőr gatyapócut viselő Sting nyugtalanító látványa David Lynch valamivel kevésbé eredeti filmjéből. De nekünk az egészen klasszikusnak számító 1991-es játék jut eszünkbe, és teljesen izgalomba jövőnk, ha a *Dune* nevet halljuk. Ha a *Dune 2: Battle for Arrakis* nem lett volna, soha nem jön létre a *Command & Conquer*. A franchise-szerződés, úgy tűnik, a gyászos *Dune 2000*-rel véget ért, most azonban előtt az idő, hogy minden RTS (valós idejű stratégiai) játékok ősanja megharcoljon a koronájáért.

Az *Emperor*-ral kapcsolatban nemcsak a *Dune* márkánév feleltetése okoz

meglepetést. Ez a Westwood első kísérlete a 3D-s valós idejű stratégiai játékok terén, miután jó tíz éven át látványos sikereket ért el 2D-s izometrikus játékaikkal. Sajnos ez nem kerülhet az élvonalba – az *Eorth 2150*, a *Shogun* és társaik már felfedezték a harmadik dimenziót, méghozzá jól. Talán a Westwood fél megkockáztatni, hogy legnagyobb dobásán, a C&C-n változtasson; így lehet, hogy az *Emperor* a kísérleti egér, ami majd eldönti a franchise jövőjét. A lényeg: ezt a műfajhoz igazított népszerű sci-fi klasszikust vajon nem fenyegeti-e a halálos veszély, hogy ebből is egy vacak *Force Commander* lesz?

Bolygóféreg

Szerencsére azonnal elmondhatjuk, hogy a válasz: nem. Látszat ide vagy oda, az *Emperor*-ban a Westwood ugyanúgy

a jól bevált formulát veszi elő, majd egyszerűen új, fényes köntösbe öltözteti. Amielőtt továbbmennénk, egy történetet. Arrakis, más néven *Düne* egy sivat, óriás féreggel és homokviharokkal megáldott sivatag-bolygó, mely a nehezen kezelhető technika segítségével nélkül pusztát a bolygóról folyik a legnagyobb küzdelem az univerzumban, mert itt terem a melanz nevű, mindennél értékesebb fűszer, ami hasonló a C&C-rajongók számára ismerős Tiberiumhoz. Három intergalaktikus



Most keményen, miképpen *düne* az, amíg még be-
ri? Mindjárt szólnak a KERMI-nek...



Ben kékszemű, fűszerzabáló szörkök kibe-
száraznak a véreket, ha nem segítész rá.

uralkodóház (ld. „A háziak”) és szövetségeseik örökös harcot vívnak az Arrakis feletti uralomért, és az *Emperor* kezdetén épp újabb konfliktus van kilátásban. A képletben benne vannak még *Düne* szakállas bennszülöttjei, a Fremenek, akiknek nem feltétlenül van kedvükre, hogy a kapitalizmus nevében kutyakaját csináljanak belőlük.

Úgyhogy az ősi hagyománynak megfelelően válaszod ki, melyik oldalon vagy (nemes, gonosz, ármánykodó), bányázz, és zavarod el szinkódott ellenségeid a területéről. Az *Emperor* elcsúszott pár dolgot a *Shogun*-tól: a küldetések közti stratégiai térképek több opciója és nagyobb hatókörre van. Emellett folyton fenyeget a veszély, hogy ellenfeleid megpróbálják visszazsarnoki elfoglalni területeket, ezzel kis-sé megnő a játék élettartama, és a C&C-játékok nyomán mára kötelezővé vált a vonzó többszemélyes játékmód pedig biztosítékul kitartó rajongói bázist biztosít neki pár évre.

**A felbukkanó gigan-
tikus homokféregek
látványa nem sem-
mi, bármennyi ka-
tonát vesztesz is
közben.**



Figyzz – ott van Sting! Látod? Ott ni, a Szélcapsda előtt, most darálja be az egyik tank láncát-
pa. Most aztán nem énekelget, mi?

Düne, ha nyomnád

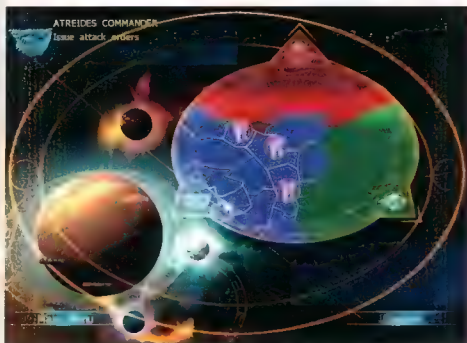
Itt jelennek meg a főnököt játszó
Mentat hasznos tanácsai. Jó, ha ak-
kor figyelmeztet a féregre, amikor
az már naszolja a drága tankjaidat.



Arrakis brutális elemi
szélfarmokon keresztül
szolgáltatnak energiát
a bázisoknak. Ne imá-
dkozz felülten időt.

Radaron nézed, amint lemezár-
róljaki értékes hadsereget, és
vele a cuki kis közlegényt, akire
szemet vetettél.

Az építés menében választasz
valószínűleg szerkezetek, egy-
ségek közül. De vigyázz: a pénz
itt se fán terem.



„És akkor, öregem, még egy dupla hatost dobtam!” Te is újrálheted a *Risk*-kel eltöltött téli estét a taktikai térkép képernyőjén.

Színes nyelvzet

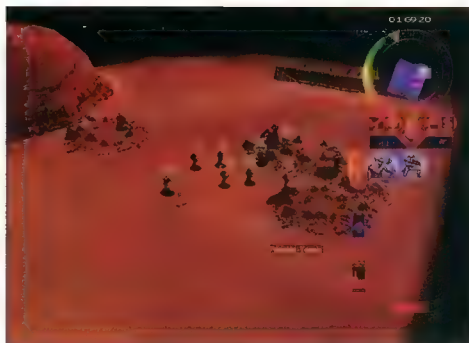
Az új 3D-s engine, annak ellenére, hogy éppen csak meg nem szólal, és nagyon látványos, néha kissé zavarossá teszi az *Emperor*-t. Hiányzik belőle izometrikus elődeinek alapszínét használó egységsége, és gyakran nehéz rájönni, pontosan mi is történik, amikor nagyvárnyú hadműveletek folynak. Ez, valamint a szabad, véletlenszerűen kiválasztott erősitések, amik rendszeresen érkezve becsatlakoznak a kavalkádba, olyan érzést keltenek benned, mintha nem mindig lennél teljesen ura a haderődnek. És néha tényleg nem – az Arrakis vad, szélesselyű bolygó, így ebben a játékban gyakran kereszteztes téli akcióknak. Egy hirtelen homokvíhar elűjja a csapatokat és megrongálja az épületeket, csempészek ólálkodnak a bányák körül, és még nem is szőlünk azokról a szemét férgekről, amiknél utálatosabb kellemetlenség egyetlen RTS-ben se fordul elő.

Az *Emperor* gigantikus homokférgeinek látványa nem semmi, bármennyi katonát vesztes is vele. Baljós elektromos sisterség hallatszik, amint a tátott száj a borotvaelés fogakkal előtárol a földből, elnyel mindent, ami az útjába esik, aztán az egész test (tízszer hosszabb, mint a játék legnagyobb építménye) diadalmasan felágaskodik. A férgek látványosak, de hihetetlen idegesítőek tudnak lenni: meghamizták az utolsó betakarítót, és elvesztett miattuk a küldetést, sok ezer kreditpontot érő katonát pusztítanak el egy pillanat alatt, vagy egy különösen szörnyű alkalommal lenyelnek egy segítségre szoruló Fremen tudóst egy perccel a küldetés kezdete után. Emellett az el-

lenségnek megvan az az érthetetlen képessége, hogy egy egész legyőzhetetlen hadsereget felállít annyira idő alatt, míg te egyetlen betakarítót összeraksz – ezek miatt van, hogy az *Emperor* néha kissé túl frusztráló.

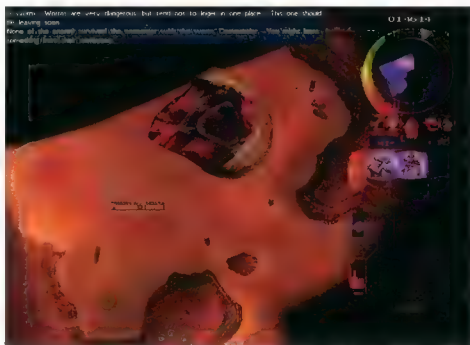
Felpörgetés

Am még így is megérté 3D-re váltani. Elmult az az idő, mikor el kellett döntened, melyik irányba nézzenek az épületeid, vagy el kellett forgatnod a térképet, hogy lásd, mit csinál, mikor belopázol egy ellenséges bázisra. A *C&C*... akorom mondani, a *Dune*-univerzum még sosem volt ennél életszerűbb. Keselyűk köröznek a csatater fölött, járműroncsok és óriásfereg-dögök hevernek a homokon, a katonák fegyvereiket löbelik és ujjonganak, ha lelőnek egy ellenséget, az új épületek csodás animációval, zügvá-csi-korogva jönnek létre. A szelfűtött sivatag minden sipolása, puffanása és nyögése



őcsi és pajtási családottan tapasztalták, hogy a pörgős tengerparti buli éppen véget ért, mire őket beállították a legjobb Hónaljmirigy jellemezébe.

a hangszórókban visszahangzik, a Lynch-inlette muzsika pedig sokkal hangulatosabb a *C&C* hűlye technozenéjénél. Üdítően eredeti az egységek választéka, a Harkonnen-féle golyószórótól kezdve (egyenesen a *Robot Wars*-ból) a hasonlíthatatlannul gonosz Leech tankig, ami akármilyen ellenséges járművet a saját képre formál, és pillanatok alatt megtizedel egy hadsereget. Mivel az *Emperor*-ban három harcoló fél van a Westwood-nál szokásos kettő helyett, kevesebb egység és épület jut egy uralkodóházra. Ezért kicsit sok az olyan szint, ami nem nyújt semmi újat, mert mire félig vagy a játékkal, már megszerzed az egész hozzáférhető technológiát. Nagyobb arzenállal és egy picit igazságosabb MI-vel bizony ez lehetett volna a Westwood eddigi legjobb RTS-e. Így is jó annyire csinosan látni a *Dune*-t, de nem az a klasszikus lett belőle, aminek lennie kellett volna. **KCF**



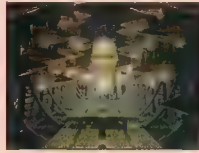
Micsoda szörny! Legalább 150 méteres. És az az óriási fereg ott... Na ja, még a kedvenc sci-fi könyvünkhöz alapuló játék sem menekülhet a félelmes kétértelmű utalásoktól.



A játék a kietlen Arrakis-ról néha új tájakra röpít. Egy jelenet az *Emperor: Casa Dover*-ért című játékából.

A háziak

A jók, a rosszak és az ármánykodók: válassz csapatot!



A nemes Atréides-eket Achilles herceg vezeti; Michael Dorn játssza, fröflésben a *Star Trek* Worfa, aki homlokán egy Snickers csokit visel.



A Harkonnen-összeesküvők irányítanak az univerzumot, ha Gungeng és Copec hercegek nem az apjukat, Rakan főherceget akarják eltenni láb alól.



Az ármánykodó Ordókat az Executrix vezeti, aki négy elme egy háborzongató hangszóróba ötvöztve, 300 szavuk van a profitra. Kapzsi disznók!

Emperor: Battle for Dune

Mb. 15 000 Ft

Westwood

www.westwood.com/games/emperor

Ma csak így: PI-400, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

Ma tényleg: PI-600, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló

Shogun: Total War
The Moon Project
Ground Control
Emperor: Battle for Dune
C&C: Red Alert 2

Pro és kontra

✓ A *Dune*, gyönyörű 3D-ben
✓ Könnyen elérhető
✓ Hangulatos látvány, hang
✗ Túl kevés egység
✗ Zavarossá válhat

Vélemény

85%



Eurofighter Typhoon

Az európai légierő legfejlettebb vadászgépe – de vajon nagy durranás vagy nagy leégés?

ELGONDOLKOZIK AZ EMBER, VAJON mikor lesznek a repülésszimulátorok túl valóságosak, mikor fogják túl pontosan visszaadni az eredeti élményt. A B-17: The Mighty Eighth dobta fel a labdát. Aki belemarult a légi kalandokba, az a Repülő Erődön a személyzet bármely tagjának bőrébe belebújhatott, és bármilyen kísérő vagy támadó vadászgépet vezethetett. A teljesen interaktív pilótafülkében több vezérlőgombot lehetett nyomogatni, mint egy komplett hifitornyon, úgyhogy gyakorlatilag mindent megtehetett a játéknak, amit egy igazi II. világháborús pilóta. Még ha ez néha azt is jelentette, hogy negyedórás gurulás után érkezett a kifutópályára, vagy hogy a repülőtér felett körözött, míg



a repülőosztályod végre alakzatba rendeződött, és nekiindulhattok. Ebből sok órát a La Manche-csatorna felett töltöttél. A lelkes rajongók állítják, hogy ez mind a műfaj varázsának lényeges része. Különböző, ettől szimuláció, nem?

Ugorjunk előre vagy 60 virtuális évet a XXI. század elejére, és előtűnik áll a Eurofighter, az európai légierő új büszkesége, amely a legkorszerűbb technológiával rendelkezik, ugyanúgy, mint fénykorában a B-17-es, és mellesleg a főszerepet játssza a saját repülésszimulátor-sorozatában. A Eurofighternek megjelenése óta megvan a digitális párja; a sor a TFX-szel kezdődött, majd az EF2000-rel és a Total Air War-ral folytatódott. E korábbi játékok fejlesztői tér-

tek most vissza, hogy megalkossák a Eurofighter Typhoon-t, ismét aktuálissá téve a régi kérdést: mikor válik egy repülésszimulátor túl életszerűvé?

Szálljunk fel, én is akarom

A kérdés akkor vetődik fel, mikor elvesszük a felhasználói kézikönyv előszavát (a Eurofighter GmbH kommunikációs igazgatója írta), vagy mikor legelőször repülsz a Eurofighterrel. A probléma a következő: éppen mivel a Eurofighter technológiailag nagyon fejlett repülőgép, minden különösebb erőfeszítést nélkülöz a vezetése. A valódi Eurofighterbe az összes létező komputerizált hőküszpókuszt beleépítették; egyebek mellett teljesen elektronikus a vezérlőrendszere. Ez azt jelenti, hogy a pilótától érkező vezérlő jelek alapján egy komputergy állítja be a csűrőlapokat,

Ha eltalálnak, a modern fegyvereknek köszönhetően véged van; nem lehet visszabukdácsolni a bázisra.



A pilótafülkéje sajátos módon nem interaktív, mint a B-17-ben. Az irányítást érdeklő gombok csupán dekoráció.



Minden szokásos kameraállás megvan, ám ezek gyakran a grafika slendrián programozásának példáira vetnek fényt.

a szárnnyelületeket és a motorokat – biztosítandó, hogy a pilóta, a légitestá-ra tudjon koncentrálni, és ne a gépével küszködjen." A vezérléstől való elszakadást egészen átvette a játék is, ami sajnos a kielégületlenség érzését eredményezi. Az ellenséges célpontot csúcstechnikás fegyverrell intézzük el jó távolságról, ami a közelharcot végleg idejéltmúltá teszi; ha egyszer megtanulod, hogyan kerül el az ellenséges tüzet, az egész több fárszttá válik. Ám ha eltalálnak, az a modern fegyverek ütdöréjének köszönhetően azt jelenti, hogy véged van. Nem lehet az ócskavassal visszabukdácsolni a bázisra a "siker" nélkül? Igenlám közepett.

Lehet, hogy odivatának tűnnek, de van valami nagyon kiegészítő abban, ha az ember hozzászokik egy 1940-es évekbeli csatáló repülési jellemzőihez, és megtanulja kihasználni a Spitfire-ek,

A pilóta egy napja



„Általában kilenc körül kelünk, elolvassuk a sport híreket, bedobunk néhány csésze kávé, meg illyesmi. Már az biztos, hogy jobb, mint a régi melóm; még biliárdasztalunk is van. És reggelente nincs sorbanállás a vacé előtt, mert mindenki elment elővetni magát. Tökjók.”



„Ménahapján a göré beszél valamelyikünknek, hogy menne kell kiküldetésre. Már az elég hervasztó tud lenni. De hát mincisinjén az ember. Az öreg megad nekünk valami ruszki célpontot, hogy iljúk szét. Biztos marhán élvezi, hogy ott játszdazok a játékreplőivel.”



„Na, munkára! A közlekedés valami elképesztően szürnyit emfekt. A járjányon sokat volt mostanában szervizben, nyikorgott valami a műszerfalban. Még mindig nincs kész. Nem is lenne olyan rossz az egész, de csak a középhulám jön be a rádió, azon meg sosincs semmi.”



Online játékmodban játszhatsz egyénien is, vagy csatlakozhatsz másokhoz az egyes csapatos küldetéseknél.



Ha úgy jobban tetszik, kikapcsolhatod a pilótafülke egyes elemeit, ami tisztább kilátást eredményez. És imádjuk azt a visszatérő effektust.

B-17-esek és Mustangek gyenge pontjait. Dugd be az erővisszacsatolásos joystickot: öröm lesz vezetni valamelyik II. világháborús gépet, sokkal több ügyesség, türelem és gyakorlás kell hozzá, mint ha évekig röpködsz a PC-n a Eurofighterrel. Annak idején a pilóták közvetlenül kapcsolódtak a gép vezérlő-elemeihez a botkormány által működtetett kábelekkal és hidraulikával.

Létköri zavarok

Nem azt mondjuk, hogy a Eurofighter Typhoon nem pontos szimuláció – merthogy az. Bizonyos értelemben majdnem túl pontos. 2015-ben játszódik Izlandon, és szinte minden részletben realitáshoz közelíthető. Még a háttértörténi (Oroszország megpróbálja feltámasztani a régi szovjet idők, és lerohanja a balti államokat, Észak- és Kelet-Európát) sem nagyon megy túl a lehetséges határain, ha megnézzük a mai viharos, Clinton utáni politikai közhangulatot.

A játék fejlesztésében a Eurofighter-program valódi tesztpilótái is részt vettek, a repülőgépek pedig gyönyörűen utánozzák az eredetieket. Nem olyan részletesek, mint a B-17 vagy a Combat Flight Simulator 2 gépei; itt nincs valódi roncsolás-effektus, és a pilótafülkéből sajnos hiányoznak az interaktív mutatók és kapcsolók. A grafikai részletgazdagság hiánya a tájón is megmutatkozik – igaz, ami igaz, Izland nem arról híres, hogy túltengjen rajta a fa meg a fű, viszont mindent utaltatás köd borít, hogy kevesebb természeti tájat kelljen mutatni. Ezzel csökken a játék rendszerigénye,

amivel a legtöbb hozható ki belőle; de ha elvadult repülésszimulátor-rajongó vagy, valószínűleg amúgy is komoly PC-d van.

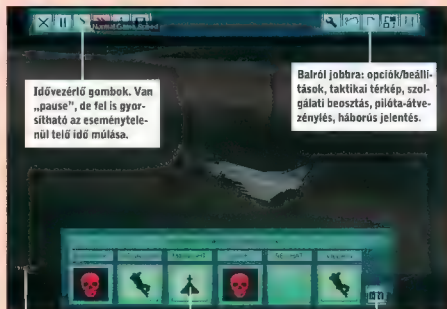
A játékhelyzetek rendszerét nagyon ötletesen oldották meg. Választhatod: békéidőben is elindítható a „hadjáratot”, ekkor nagyon alapfokú gyakorló-feladatokban veszel részt, vagy rögtön fejest ugorhatsz a háborús opcióba. Mindehhez a háttértörténet kiválóan megcsinált tévéhíradók és kevésbé fantasztikus internet-stílusú riportok szolgáltatják. A játékot nem egyéniben játszod; kiválasztasz egy hattagú Eurofighter-pilótacsapatot, akik töled függetlenül dolgoznak. Küldetéseket vállalnak el, eligazításokra járnak, és maguk repülnek végig a küldetéseket. Bármely pillanatban bekapcsolódhatsz a cselekménybe, ezáltal különféle küldetések széles skálájából válogathatsz. Csak néhány az előtett álló lehetőségek közül: tengeraltatójáró-vasdászat, ellenséges bombázók feltartóztatása, földi hadműveletek támogatása, vagy az ellenség vadászgépeinek elzavarása.

Vad ás gépek

A hadjárat lefolytatásának ez a módja egy lehetőséget talán bonyolultnak tűnik, ha a gyakorlatot nézzük, de a Typhoon többé-kevésbé sikeresen viszi véghez. Itt is van állapottöréző, hasonló a többi harci szimulátoréhoz; ezen figyelheted, mire készül a hat pilótád. Ám nem tőkéletes. Ha egyszerre három-négy pilótád van a levegőben, trükkös dolog követni az eseményeket. Ha meghalnak, nincs helyettük másik, és a kézikönyv nagy hangsúlyt helyez rá, hogy életben tartsd őket. Így aztán gáz, hogy a másik öt pilóta igencsak hajlamos a meghalásra, amikor a komputer MI-je irányítja őket. Nagy kár, de ez a fajta kibékíthetetlen

Mondd el, mit látsz a képen

Vidd a kurzort a főablak tetejére vagy aljára: a képernyőn ekkor megjelennek a menük, amik segítik előrejutásodat a hadjáratban.



Iddővezérlő gombok. Van „pause”, de fel is gyorsítható az eseménytelenül telő idő múlása.

Balról jobbra: opciók/beállítások, taktikai térkép, szolgálati beosztás, pilóta-átvezénylés, háborús jelentés.

Ennyi az idő most, ezt lehet felgyorsítani az idővezérlő gombokkal.

A csapatod állása. Most éppen nem néz ki nagyon egészségesen.

Smart Cam. Ha egy pilótát meghal, itt egy kis filmet látsz életo fontos pillanatairól.



ellentét a játékon belül végül is elrontja a Eurofighter Typhoon-t.

Egyrészt a játékot úgy reklámozzák, mint a következő generációs vadásztet kifogástalanul pontos ábrázolását. Másrészt azonban a hat pilótád és az ellenség kissé primitív MI-je, meg az, hogy nem nagyon izgalmas vezetni a repülő, azt jelenti, hogy végül leginkább egy szegényes arcade-stílusú lövöldözős játékra hasonlít. A Rage ennél sokkal többre képes kár.

Eurofighter Typhoon

Idő: 18 000 Ft

Age

www.rage.com

Ha csak egy: P266, 64MB, 6MB 3D gyorsító
Ha töltés: 128MB

Napló

Combat Flight Sim 2
B-17: Mighty Eighth
Battle of Britain
Eurofighter Typhoon
JetFighter IV

81

86%

86%

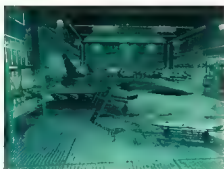
56%

Pro és kontra

Nem kíván sokat a PC-től
✓ Változtatható küldetések
✓ Multiplayer mód
✗ Nem sok izgalmas rejt
✗ Gyány MI

Vélemény

74%



Időnként feltűnik egy-két Harrier és Tornado, de sajnos ezekkel nem lehet repülni. Igazán kár.

The Sims: House Party

Hőseink nem csak szimulálják a partizást – ők valóban két végén égetik...

VAN VALAMI IRÓNIKUS ABBAN, HA egy játék otthon tart minket, s szemünkön a képernyőre szögezve irányíthatjuk a poligon-emberkék társasági életét. Ha a Sims segített a szükséges szórakozás, kényelem és véccés mennyisége fényben meghatározni az életünket, akkor ez az add-on segíteni fog abban, hogy társasági életünket is felfejlesszük.

A House Party az eredeti játék egyik legizgalmasabb pontját fejleszti tovább, s bebizonyítja, hogy nem csak mi tudunk benézni az emberi kapcsolatok terén.



Táncosunk kibontakozik, a férfiak pedig egyre jobban izgulnak, miközben a hölgykeik mintát hagy a tortán.



Ajjaj... Úgy tűnik, hogy a házigazda túli közeli barátságba került a táncosnővel. Meglesz még ennek a bójájec... az asszony már készíti a sodrófát...

A kellékek

Símeknek is meg kell felelniük a fenti kihívásnak, hiszen egy House Party azt jelenti, hogy jócskán feljebb léptek a társadalmi ranglétrán. A kiegészítő sok új tárgyat és opciót kínál annak érdekében, hogy minden úgy menjen, mint a karikacsapás. Persze vannak új bőrk és dekorációs opciók, amelyek segítségével kénye-kedve szeríthetjük az ember a helyszínt. A House Party az előző add-onhoz, a *Live'n' It Up*-hoz hasonlóan a vágy azon csábos tárgyairól szól, amelyek új dimenziókat varázsolnak a Símek életébe.

Sok ilyet találhatunk az új kiegészítőben, a közösségi pincésztől kezdve olyan bolondos, buborékoló-villogó bizgényekig, amelyeknek köszönhetően a vendégek otthon hagyják a gatlásait. Ha van világító táncparkettünk, lemezlovasunk és egzotikus táncosaink, már sinen is van a party. Ahogy már meg-

szokhattuk, az egyéb kényelmi elemek mellett a vendégeket etetni és itatni is kell – egy pincér és a megfelelő bűtörzst sokat segíthet ebben.

Beindul a buli

Mint mindig, most is jó adag humorral találkozunk, a találó tárgyanevektől kezdve a vicces karakter-animációkig. A House Party azonban nem illik be olyan egyértelműen a Sims játékok által bemutatott életbe. Jócskán a zsebébe kell nyúlnia annak, aki igazán jó „zenés-táncos összejövetelt” szeretne tartani, megfelelő méretű és bűtörzst helyiségek kellene, és persze hasznos tudni,

A Sims sok új tárgyat és opciót kínál annak érdekében, hogy minden úgy menjen, mint a karikacsapás.

hogy mit csinálunk az ugráló műbikával, ha már elmentek a vendégek. A partizás valóban szintet visz a szürke Sím-minden napokban, de nem szerves része azoknak.

A House Party erőssége az, hogy sok újat nyújt, s legalább 20 kót kínál, amiért az ember újra beleszerethet a Sims-családba. Olyan ez, mint amikor egy régi jó barátot mókás új oldaláról ismerünk meg. De ha időközben más játékkal is nekilátnak játszani, a House Party bizony már nem kínál elég friss elemet, elég vonzerőt ahhoz, hogy visszatérjünk a sorozathoz.

Egyéb bokros teendőik közepette a Sims-rangjok most már kedvükre bulizhatnak is. A Maxis fejlesztőcégnél köszönhetően a pirinyó emberkék új erőre kaptak, mi pedig új területen egyengethetjük útjukat a tökéletes életmód felé.

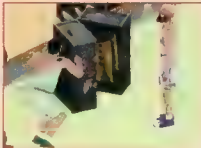


„Bébi, ez itt az én-megemmielő gomba.”

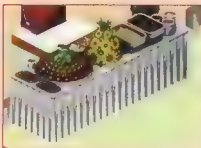
A vágy tárgyai



Helyezzük kényelembe magunkat ezen a puffon, és olyan légyes hangulatunk lesz, mint még sohasem.



Hagyjuk csak ott ezt a varázsdobozt, vendégeink kinyitják, s tőgában riszájk majd hűsösabbik felükét.



Kolbászos roló – rendben. Sajtgolyók – rendben. Egy parti sem az igazi a megfelelő svédasztal nélkül. Akár még pincért is bérelhetünk.



Ugorj fel, cowboy! A nagyfűlű játékszere lehet a buli fénypontja, ha az Activity-nél energikusabb szórakozásra vágyik a vendégsereg.

The Sims: House Party
6 990 Ft

PC FORUM
www.eurobit.hu
Ha csak: 1990, 32Mb, The Sims
Ha teljes: 1990, 32Mb, The Sims

Napló

The Sims: House Party
The Sims: Live'n' It Up
Sim City 3000
Creatures 2
Catz 8

70%
80%
81%
86%

Pro és kontra

✓ Poénos
✓ Sok remek ötlet
✓ Nagyobb szomszédság
✓ Hamar műló örökök
X Csak Sims-rangjoknak

Vélemény

71%



eRacer

Biztonsági öveket becsatolni! Igaz, ügyis keresztülrepülsz a szélvédőn

HANYAN ÁLMODOZTUNK KÜLVÖK korunkban, miközben a Vi-dámpark nyomasztoán kicsi dodzsempályáján zötykölöd-tünk körbe-körbe, hogy milyen lenne kiszabadulni a linopadlós villany-arenából, és tébolyultként beleszágulda-ni a naplementébe, riogatva a nyugdíjasokat és örültetve kergetve a kutyákat? A szokásos villamos hajítást felcserélne egy erőteljesebb, böhöm motor, és megnőne a vésztes derékszögű kuszuszák, meg a katasztrófa kimenetelű út-közések száma. De szép lenne!

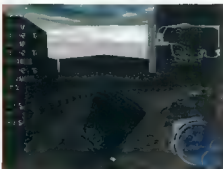
És ha mindezt belegyűrd egy játék-ba, hozzáadod néhány kitűnő multiplayer lehetőséget, és ügyesen átalakítod a dodzsemekeket, úgy fognak kinézni, mint az igazi autók. Ha minden terv szerint alakul, olyasmit kapsz, ami meglepően hasonlít az eRacer-re, mely a Rage legújabb kísérlete az elmezakkant arcade versenyzés tén. Na nem mintha teljesen a nyomadt

vidámparki attrakciók köré épülne az egész, bár olyan, mintha majdnem.

Farosszéria

A játék legnagyobb részében szorgalmasan farolunk. Farolunk szinte minden kanyarban, márpedig a többségüket, úgy látszik, arra tervezték, hogy csak a lehető legontosabb, erős gázadásos farolással lehessen túljutni rajtuk. Ami jó móka. Ha már kifejeztetted a saját technikádat, második természettedé válik, hogy a kanyarba érve oldalt suvaszd a kocsi. De ha még nem vagy hozzá-szokva, egy csúszkálós rémálom az egész. Állandóan csúnyán nekivágódsz a falnak – ilyenkor csúnyán kikapcsol a dodzse-mes analógia értelme. Ha nem bándod, hogy minden egyes kanyartér keményen meg kell küzdened, élvezni fogod.

Az eRacer-MI-jé meglepően erős, főleg egy olyan játékos képest, amit leginkább kiváló on-line tulajdonságai miatt dicsérek. Ellenfeled boldogan osztogatja neked az aljas oldalba lökéseket, a blokkoló manővereket és a kanyarban zargatás felett trükkjeit. Üdítően jól csinál-ják. Nem vagyunk biztosak benne, hogy ez



Elég egyszerű akciófilmbe illő kaszkadormutatókat állíthatunk be.



A kanyarodásnak általában része a legjobb ívrt folyó heves kitérlem. Durva cucc.



Néha ötletes helyszíneknek láthatunk. Az egyik szinten repülőgépanyahőzre tévedünk.

Az on-line játék si-ma és késésmentes – ha a modemed már nem bírja szusszal, jön az MI és segít.

valami cseles módja az on-line verseny-zésre való felkészítésnek, vagy csak az elég nehéz természetű MI, de bejön.

Mindenestre a valódi izgalom az in-terneten van. A NetGamesUK-vel kötött szerződésnek, a frankó programozásnak, valamint a zenélésen kitalált honlapon köszönhetően az eRacer a világ egyik leg-takarosabb és legteljesebb internetes játéka. A honlap minden on-line eseményt feljegyez, a legjobb edzésidőket (Time Trial) kezdve a hozzájuk tartozó kocsikig, ezenkívül bajnokságokat és versenytál-lókat kínál, amikben versenyezhet, plusz letölthető bónusz autókát és pályákat.

Ping, ping, bumm

Az on-line játék si-ma és késésmentes, nyilvánvalóan valami okos MI-nek köszönhetően

– amikor a modemed már nem bírja szusszal, az MI betöri a kommunikációs lyukakat, ami azt jelenti, hogy még a ha-talmasakat pingelők is részt vehetnek a játékban. Milyen szép, egyenlőségjelű dol-gom... Mikor újra megindul az adathor-galom (még ha ez két-három másodperccel később történik is), a késlekedő versenyző a gépének megfelelő helyes pozícióba ke-rül vissza. Hidd el, ha mi mondjuk: ez egyáltalán nem okoz annyi problémát, mint amennyire számítani lehetne.

A pályák összetettek és változatosak, a mérés grafika pedig jól illeszkedik a játék arcade-os beütéséhez. A műfaj-hoz képest a hang is meglepően hatásos, főleg mivel a sok korábbi autóversenyes játékban előforduló ócska „ébredező da-rázsfékek”-zajokat végre telt, doromboló motorhangra cserélték fel.

Az eRacer tökéletesen jó instant arcade-os vérmomasszónak, azon-ban nem szimulátorjáték. Nem az a fajta játék, ami hosszabb ideig magához lán-col, és könnyen hibát találhatsz benne: a vezérlés kissé elnagyolt, és iszonyatosan sok ütközést kell elviselned. De bocsás-suk meg neki ezt a néhány kellemetlenséget, hiszen az eRacer-nél jobban nem szórakozunk autóversenyzős játékkal az eredeti Screamer óta. Csak nincs hozzá váltakozó meg percc. **PC**

Extrák a neten?

Igen, a Rage olyan cég, amely szeret rigéid, a játékos. Ezért készítettek egy fantasztikus honlapot az eRacer mellé, ahol feljegyzik a pontszámait, és egy csomó izgalmas letölthető extrát talál, például új pályákat, sőt, nemcsak néhány jutalomautót is. Erdemes odafigyelni: lehet, hogy ez a játék sokkal hosszabb időt ér meg, mint gondolnád.



Farolj rá a www.eracer-online.com-ra a sok letölthető extráért.

eRacer

● Rage
● www.eracer-online.com

Ha csak gép: P350, 64Mb, 3D kártya
Ha teljes: PC, 16Mb 3D kártya, gyors netkapcsolás

Napló

Midtown Madness 2
Screamer Rally
Offroad
eRacer
London Racer

81%
84%
82%
76%

Pro és kontra

✓ Friss és nem bonyolult
✓ Szép látványt nyújt
✓ Kiváló multiplayer
✗ Idegesítő vezérlés
✗ Nagyon nehéz

Vélemény

80%

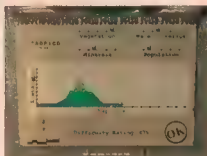
Tropico

Fidel Castrato lesz belőled, ha az aktivisták a kezük közé kapnak...

A *Drágám, a banánköztesz* című film promóciós plakátja?

A kezdetek...

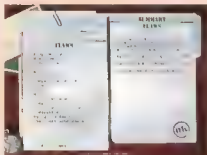
Saját szigetünk megteremtése polifonyszerű feladat. Azért érdemes figyelni, mert minden kihatással van a későbbiekre.



Először a fizikai tulajdonságok jönnek. Általában nagy, ásványkincsekben gazdag szigetet érdemes választani.



Ezután meghatározzuk a politikai-gazdasági környezetet és a győzelem feltételeit. A politikai instabilitás természetesen megnehezíti a dolgunkat.



Itt jön a poén rész – teremtsünk diktatort! A miénk egy paranoiás, pöffeszkedő komecsi lett. Talán nem épp a nép embere, de markáns egy fazon.

A AH, MÉG EGY NAP A KÁRIBI NAPFÉNYBEN. Lábunk az asztalon, kint madarak csicseregnek. A *Buena Vista Social Club* dallamai szűrődnek fel az utcáról. Nézzük, ahogy a ventilátor spirálkáká kavarja szivarunk füstjét. A jéghideg *Cuba Libre* sem maradhat el, a falon pedig saját magunk képe katonai egyenruhában, kitüntetések

egész sorával. Az élet mindig szép, amikor te vagy az *El Presidente*...

Mindig... kivéve, amikor nem. Ezer dologra kell figyelemmel lennünk. A környezetvédeők az erdőben épült erőmű ellen tüntetnek. Tengerparti üdülőhelyünk messze van a lakótelepektől, ezért extra magas bért kell fizetnünk az odacsábított munkásoknak. Ennek tetejében pedig még a kommu-

nisták is fenyegetőznek, azt követelve,

hogy a vískötelep helyett építsünk rendezes házakat. Puccs közeleg!

Ez *Tropico*, a mi kis képezteteli karibi szigetünk, ahol az emberek bábuk, mi pedig az önjelölt, a nép vérét szívó, választás-megbuzdító vezető szerepben tetszelgünk. Az átdolgozott *Railroad Tycoon 2* engine-re épülő játék témája a tömegirányítás, megközelíti a lehető legcsalafintább körítésben.

A kávéillatú reggelek

Elejétől fogva totális hatalmunk van minden felett. Vegyük azt, hogy az előre kidolgozott helyszínek helyett inkább magunk hozunk létre egyet. Ha új játékot kezdünk, egész az „alapkövektől” kezdve testre szabhatjuk a szigetet – ebben természetesen a fizikai tulajdonságok (vízszint, a sziget domborza-

Az emberek bábuk, mi pedig önjelölt, a nép vérét szívó, választás-megbuzdító vezető vagyunk. Keményen!



Köszöntünk a Mendoza névre hallgató karibi paradicsomban. A magasha szűkő bünböztési ráta, a környezetszennyezés és az általános szegénység miatt nem épp az Édenkert. Mi azért szeretjük.

Szerkezeti gondokkal küzdesz?

Az építkezés az egyik legfontosabb feladatunk, viszont a közhangulatot javító létesítmények hiánya is forradalmat szíthat.



Romboljuk le a nyomorgónegyedeket, és építsünk rendes lakásokat. Az olcsó lakhely boldoggá teszi az embereket és bevételt hoz.



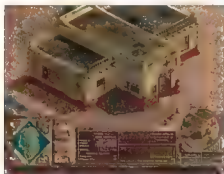
Ez a mi pompás lakhelyünk. Az öröket érdemes jól megfizetni – ki tudja, mikor fordul el- lenük a nép?



Vallás nélkül az emberek nyugtalanok és dü- hösök. Egy ijesztő katedrális nagy befektet- és megéri, mert nagyon jó hatása van.



Íme, a polgárgokorú pampogó militáns csoport vezetője. Elő a rendelettel, likvidá- lásra fel!



A klinikák és kórházak létfontosságúak. Ha megbetegednek az emberek, esik a termel- késség, és mindezt a mi nyakunkba varrják.

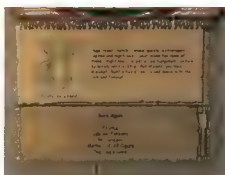
ta, stb.) is benne vannak. Minden egér- kattintás befolyásolja a játék nehézsé- gét és gazdaságunk állapotát. A sziget magasan fekvő részén például ananás helyett inkább kávét érdemes termelni.

Most nézzük a politikát. Miután ki- jelöltük a győzelem feltételeit, veze- tőnk történetét is meg kell alkotnunk. Választhatunk olyan karaktert, aki tisztán, választáson kerül az ország élére, s ezért hallgat rá a nép. De miért ne forradalmasítsuk kicsit a hely- zetet? Lépjünk hatalomra egy véres, hadsereg támogatta puccsal; ekkor az egyházak és a kommunista rossz szemmel fognak nézni ránk.

Keddjük el a játékok, s máris szem- benézhetünk a szigetgazdaság nagy kihívásaival. Jól jönnek a közgazdasági piramiselméletek – az egyszerű far- mokról, munkatáborokból és alcsa- nyabb rendű ipárgyakból (pl. fakiter- melés) és az ingatlanagázdalkodásból kiindulva kell annyi profitot csinál- nunk, hogy befektethessünk a nehéz- iparba, a turizmusba, és más, jól jöve- delemző ágazatokba.

Gazdálkodj okosan

Természetesen csak most jön az igazi zsonglörködés. A sziget életének min- den momentumát mi irányítjuk, az egyes házak bérleti díjaitól a honpol- gárok jóvedelméig. Mindeközben per- sze a profit növelésére és a jó közhán-



Vannak előre megszerkesztett helysínisek, de a legjobb, ha magunk generálunk egyet.

gulat fenntartására is figyelünk kell.

Az egyszerű emberek képezik az egyetlen olyan tényezőt, amelyet nem irányíthatunk közvetlenül. Megfejt- jük őket a magas bérleti díjakkal és az alacsony bérekkel, vagy ha bal lábbal kelünk, akár meg is ölhetjük őket. Az elégedetlen emberekől hamar dü- hös emberek lesznek, és itt kezdődnek az igazi gondok. A játék ugyanis véget ér, ha puccsot hajtanak végre ellen- nünk; az érdekszoportok pedig elsősorban a társadalmi elé- gedetlenség miatt kez- denek mozogni.

A játék egy erőssége az, hogy egy adott helyzetet többféleképpen is ke- zelhetünk. Néhány módszer magától értődik – ha a ka- pitalisták a bérköl- lönbözések miatt akarnak a nya- kunkra hágni, ki kell egyenlít- nünk a fi- ze-

A turisták megfesse az egyik leg- jobb dolog.



tési különbségeket. Ha viszont az em- berek elégedettek lakhelyükkel, egy kis lakbéremeléssel pótolhatjuk a kiesést.

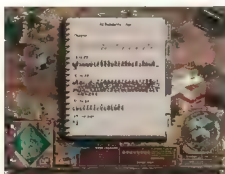
A játék változóinak viszonya azt je- lentli, hogy a politikai csoportok tevé- kenységét még a puccshelyzet előtt többféleképpen el- nyomhatjuk. Bizonyos pénz- összegként bebörtönözhetjük a szektafőnököket, vagy eret- neknek kiálthatjuk ki őket, ha biztosak vagyunk abban, hogy tudjuk viselni a kö- vetkezményeket. Itt min- den a lépésekről szól – egy- egy lépés lehet előnyös rö- vidtávon, de az igazi ki- hívás abban rejlik, hogy miként fojthatjuk el gyö- kerében a társadalmi en- gedetlenséget, még mielőtt kitérne a forradalom.

Banánra fel!

A Sim-agyúak imádní fogják a Tropicó-t; rengeteg részletet is-

merhetünk meg, és az ereditéségre sem lehet panasz. Vajlik be, leg- több inkább irányítana egy szigetet (tele érzelmei által hajtott emberek- kel), mint egy repteret. Azonban semmi sem tökéletes. A kezdők megkínódnak majd; a Tropicó túrelmet és figyelmet igényel, és az oktató rész sem sokat segít, inkább csak megmutatja a helyes irányt. Amikor az első játékkunkat játszunk, és megtudjuk, hogy egy adott csoport elégedetlen, sokszor egy társa- dalmi válság kell ahhoz, hogy ráébred- jünk, mit kellett volna csinálnunk. A másik bosszantó dolog az, hogy fő- gonoszként sem könnyű az életünk. Ha erőből politizálunk és a népből még az utolsó darab banánt is kipréseljük, nem lesz könnyű dolgunk. Az emberek boldogsága itt annyira fontos, hogy a ne- heztelésük legalább olyan rossz hatá- sal van életünkön, mintha a kocsmban ráborítanánk valakire a sörét. Az ilye- minek úgy mindig sirás a vége.

Mindent egybevetve, a Tropicó kel- lemény élmény. Jó kapitalista módjára mindig többet akarunk majd belőle. **KCF**



Statistikák a jelentések könyvében. Itt min- dent megnevezhetünk a lakosság étlagértékei- koról a sörözői bevételekig.

Tropicó	Napló	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 14 000 Ft	Dungeon Keeper	84%	✓ Éljen a banánköztársasági
● Take 2 Interactive	Theme Park World	80%	✓ Gondos felépítés
● www.take2games.com	Railroad Tycoon 2	80%	✓ Elégé addiktív
Ha csak egy: P200, 32Mb	Tropicó	✓ Néha kiismerhetetlen	80%
Ha tényleg: PH-500, 64Mb, 3D gyorsító	SimCity 3000	80%	✗ Gyenge oktató rész

Stunt GP

Miniautók versenyeznek valószerűen pályákon, ide-oda hűtlenkedve – nem láttuk ezt már valahol?

AJÁTEKBAN, CÍME ELLENÉRE (MAGYARUL kb.: „Kaskadőr Grand Prix”), nem találkoznak Piroch Gáborral, amint sisakban és tűzálló ruhában átugrat mindenféle csapákkal teli tüzes karikákon egy emeletes busz nyergében. Ez pedig igazán kár, mivel a fenti mutatvány garantáltan heveny remegőgörcsöket idézne elő a *Black & White*-ban szereplő hatalmas, rosszindulatú tehénnél. Ehelyett egy igaz-vérig konzolos játék (PlayStation 2 és Dreamcast változatban is kiadják), és nem is akar más mutatni, mint amit nyújt.



A versenyek és a bemutatott trükkök alapján szerzett pontokat arra költethet, hogy feligazgald a verdát.



A grafika színes, de nem túl újító jellegű. Kár, hogy a gumik mintha lebegnének a pálya körül. Végülis ez nem *Cannabis GP*.

Nevezetesen: apró, színes autókkal lehet körbe-körbe versenyezni kis, színes pályákon.

Az ember általánosan nem esik rögtön hátra, ha meghallja, hogy megjelent egy újabb 3D-s autóverseny-játék; de a *Stunt GP* legalább visz valami csavart a műfajba, másrészt átjátja egyfajta gyermeki vidámsággal. A távirányítású autókkal való versenyzés ötlete a *Micro Machines*-től származik, de ez – az eredetiség és a nem túl cikornyás grafika kérdését most félretéve – egyben biztosítja a játék „kapd fel és játszd” könnyedségét is. A *Tony Hawk's 2*-na, ki itt a menő fejt? alapérzése is ott ólálkodik a háttérben, hiszen a *Stunt GP*-ben egyáltalán nem csak a sebesség számít. A gravitáció töményen megcsúfoló 24 pályán zajtó kaotikus tuskolódás közben légi merülődéket gyűjtünk, ha masszív járművünkrekel különféle rámpákról leugratva egyszerű trükköket mutatunk be. Az „aeromile”-okat és a verseny-



Japánban úgy döntöttek, hogy a távirányítású autókkal legjobb egy szent templom előtt játszani.

díjakat autók feljavítására költethetjük. Átforduláson és pördülésen kívül más nemigen tudsz csinálni, de nagyot dob a játékon, hogy a kihívás (challenge) játékmódban adott idő alatt minél több kaskadőrmutatványt kell lezavarnod.

Szóval nagyon jópofa, de a konzolos származás egyes negatív hatásai érződnek rajta. A vezérlés nem testreszabható; ha

nincs gamepad-ed vagy kormányod, az előre beállított billentyűk kényelmetlenek lehetnek. Hiányzik az online többszemélyes játékmód, bár jó, hogy van osztott képernyős kétszemélyes opció (ritkaság a mai PC játékoknál). E részletkérdésektől eltekintve a *Stunt GP*-n oltárián lehet szórakozni. Azért Piroch Gábot megnéztük volna... **PCF**

Stunt GP	Pro és kontra	Vélemény
Idő: 11 000 Ft	✓ Könnyen élvezhető	67%
1. Team 1/2	✓ Kaskadőrmutatványok	
1. http://stuntgp.team17.com	✓ Nem látványos grafika	
Nem meglepő: PS-233, 64MB, 8MB 3D gyorsító	X Nem állítható vezérlés	
Nem meglepő: PS-350, 128MB, 16MB 3D gyorsító	X Nincs online mód	

Swedish Touring Car Championship 2

Miért nem kapni összerakható autót az IKEA-ban?

AHÁZILAB ÖSSZESZERELHETŐ VOLVO ÖTLENET a legutóbbi feleslegesnek minősítették. Mindenesetre szomorú, hogy a „felesleges” a kulcsszava lehetne ennek az autóversenyzős játéknak is, pedig egy olyan versenyzőszakon alapul, amit még az egyre elkeseredettebb Grandstand sem fedezett fel magának.

Andersorp. Kinnekulle. Mantorp. Hát nem a legismertebb versenyhelyezsnek... De hagyjuk az ilyen cinikus, álhazafias előítéleteket! A *Swedish Touring Car Championship 2* magától is kiforratlan és teljesen hétköznapias játéknak bizonyul. Nem mintha rosszul adná vissza a túrakocsi-versenyzés élményét – viszont

minnyivel többet adhatna még... Először is nem valami csinos darab, akkor sem, ha a legnagyobb részletességű felbontásra állítjuk, amitől viszont rendszeressé válnak a lelassulások; ez általában azzal jár, hogy rosszul időzítések egy fontos emelkedőnél, vagy meglekés egy másik autót és kipordulsz, így a hiba nemcsak dühítő, de megbocsáthatatlan is.

Az egész játék hasonlóan kidolgozatlan. A kezdők azon fognak sajnálkozni, hogy a játék nem nyújt segítséget a vezetéshez, a veteránok meg a trükkök opciói viszonylagos hiányban. Beállítást mentés nincs, csak automata – ez nem hangzik nagyon tragikusnak, de azt jelentő, hogy ha csak egy hibát is elkövetsz, megnehezíted, milyen helyezést érsz el. Szigorú, de nem valami igazságos. Aztán meg nem tudhatod, milyen időt futottak az időmérőn a többiek, amíg célba nem érsz, vagyis nem tudhatod, elég jól teljesítesz-e.

Az apró bosszúságok listáját még lehetne folytatni, de az *STCC2* legalább

tényleg jól elkapta a túrakocsi-versenyzés strapás, mozgalmas érzését, s ezzel mulatságos, jöllehet kissé felszínes szórakozást nyújt. Az *STCC2* problémái nem a svéd témaválasztásból adódnak; bár rejtelmi, hogy miért döntött úgy az EA, hogy beavatja Európa többi részét is ebbe a laposra sikerült kísérletbe. Főleg, hogy a legutóbb inkább választanak a Codemasters *TOCA 2* nevű, két évvel ezelőtti játékát. **PCF**



Svédországban jobbkormányosak az autók? Cseredíjak és bébiszitterek, jelentkeztek személyesen a PCF szerkesztőségében!



A rajtnál és az első pár körben lehet átvágni a mezőnyön – vagy a mezőn, attól függ, hogy vezelsz.

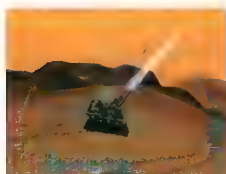
Swedish Touring Car Championship 2	Pro és kontra	Vélemény
Idő: 11 000 Ft	✓ Jó körversenyzés játék	57%
1. Electronic Arts	✓ Alig ismert bajnokság	
1. www.ea.com	X Kiforratlan	
Nem meglepő: PS-330, 64MB, 4MB 3D gyorsító	X Kevés opció	
Nem meglepő: PS-450, 128MB, 8MB 3D gyorsító	X Zavartó mentés funkció	

Ground Control: Dark Conspiracy

A *Ground Control* egy remek kiegészítő csomaggal tér vissza képernyőnkre.

KÉTSÉGTEN, A *GROUND CONTROL* NEM kis sikereket ért el. Ragyogó látványvilága szint hozott egy olyan műfajba, amelyet addig a nehézkes, egyhangú grafika jellemzett. A legtöbb stratégiai játék nem jön be a lányoknak, és mi sem látsunk tőlük tökésebbnek, mint amilyenek valójában vagyunk. A *Ground Control* azonban kivétel, hiszen ésszerűen jól néz ki.

A *Dark Conspiracy* még tovább javítja a *Ground Control* alkotta képet,



A *Dark Conspiracy* tűzterése önmagában is egy élmény.

hiszen fantáziadúsabb az eredeti játéknál és több kihívást is kínál. A cselekmény ott folytatódik, ahol az eredetiben abbamaradt. Sarah Parker őrnagy, a mi keménykező angol úr harcosnőnk, ezúttal egy csapat csőcselék-ét irányít; zsoldosokat is bevet, és egykori ellenségével, az Új Pirkadat Egyházzal is szövetségre lép, hogy kiderítse, mi a pálya.

Nagy rakat új egységgel ismerkedhetünk meg, vagy akár a zsoldosok szerepe is bővíthető. A legfontosabb azonban az, hogy a küldetések jobbak, mint az eredeti játékokban. Több bennük a kihívás, átgondoltabbak, és a játékon belül mesélik el a sztorit. A *Ground Control*-ban nincs nyersanyag-gazdálkodás, így minden szinten adott célkitűzéseket kell elérnünk. Ahogy előrehaladunk a játékon, ez persze változik, s gyakran váratlan fordulatokkal találjuk szemben magunkat. A *Dark Conspiracy* harmadik szintje kiemelkedő – a stratégiai játékokban elég ritkán



Masszív látvány, ahogy egy tucat tank alakzatba rendeződik, aztán löfegvezetést teszti egy ellenséges célponton.

érzünk olyan pánikot és kétségbeesést, mint itt.

Ha a tavalyi megjelenéskor nem vettük meg a *Ground Control*-t, kimaradtunk egy különleges élményből, s ez a remek kiegészítő

csomag is igazolja ezt. Érdemes megvenni mindkettőt, hetekre lekötik az embert. Ha pedig már ráértünk a kezünk egy-egy példányra, bizonyára már most sem alszunk éjszánkánként. **PCF**

Ground Control: Dark Conspiracy Kb. 4 200 Ft

Sierra
www.groundcontrol.com
Ha csak: 499: P266, 32Mb, 6Mb 3D kártya
Ha teljes: P1-350, 64Mb, 16Mb 3D kártya

Pro és kontra

- ✓ Gyönyörű látvány
- ✓ Taktikai gazdagság
- ✓ Izgalmas történet
- ✗ Nehéz
- ✗ Lineáris

Vélemény

88%

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Régimódi, mint egy papnevelde.

EZ NEM FOG Menni. MINDEN, AMI A *Jagged Alliance 2: Unfinished Business*-t jellemzi, ezt sugallja. Műfaja elavult – amolyan X-COM-féle, körökre osztott taktikai stratégia. Csúnya, animációi és izometrikus beállításai pedig nem túl színvonalasak. Emellett helyenként nagyon, már-már dühítően logikátlan (erről bővebben később). Mégis, valahogy működik a dolog, nem is olyan rossz vele játszani.

Az *Unfinished Business*, amely sokkal inkább az 1999-es *Jagged Alliance 2* fel-

tupirozása, mintsem egy valódi folytatás, egyszerűen irányítható; szabadon mozoghatunk egészen addig, amíg meg nem jelenik az ellenség, ekkor pedig akciópontok segítségével küzdhetünk. Az *Unfinished Business* egyik jó húzása az, hogy fejlett irányítószerveinek köszönhetően a plusz akciópontokat pontosabb lövésekre, jobb rejtékhelyre, s hatalmas fegyverezéssel megsegítésére is használhatjuk.

Izgalmas kalandokban van résznünk, ahogy végiglapogunk a 20 térkép-szektoron és az ellenséges őrszaktokkal

► A fegyverleírásokat előhívhatjuk a képernyőre, így a fegyvereket a megfelelő specializációra bízhatjuk.



szemben bevetjük sokféle fegyverünket. A játékmenet ügyes, érdekes és – amikor a lövedékek szállodnak – izgalmas is. A Sirtech fejlesztőcég azonban mindezt majdnem eltölta néhány logikátlan hibával, amely belerondít az amúgy valószínű körítésbe.

Néhány példa. Orvlövészpuskák, tapasztalt zsoldosaink például nem mindig találják el a 10 méternél távolabbi célpontokat. Általában az ellenség vesz észre előbb minket, és ezek a harmadik világból jött csatások ügyesebben lőnek,

mint a mi ügyevetett elit alakulataink.

A leghülyebb dolog azonban mindenképp az, hogy katonáink vízviszítolszintű fegyvereket hoznak magukkal, így mindig ki kell fosztanunk az ellenséges holttesteket (akik mintha csak a genfi fegyvervásárról tértek volna vissza).

Sok egyéb hiba is van itt, de ezek azért elviselhetők, és ha túléljünk ezen, egy elragadó játékot találunk. Önkéntelenül is eszünkbe jut, hogy más fejlesztők vajon miért nem követik a Sirtech példáját? **PCF**



A zsoldosokat speciális honlapokról, a játék al-laptop felületének segítségével toborozhatjuk.



A műveletekhez szükséges akciópontok megjelölnek, így könnyebben hozhatjuk meg döntéseinket.

Jagged Alliance 2: Unfinished Business Kb. 8 500 Ft

Jowood
www.jowood.com
Ha csak: 499: P133, 32Mb
Ha teljes: P166, 32Mb

Pro és kontra

- ✓ Kifinomult rendszer
- ✓ Sokféle fegyver
- ✓ Kihívások
- ✗ Egyhangú grafika
- ✗ Idegesítő hibák

Vélemény

67%

Adventure Pinball: Forgotten Island

Golyóid segítségével mentheted meg Ooga-t, az ősszasszonyt. Fogadjunk, hogy most felcsillan a szemed...

EZ UNREAL ENGINE ÜVEGE? LASSAN KI-öregszik, de előtte még bebizonyítja, hogy az első és harmadik személyű shoot-em-upoknak többre is képes. Ez a játék is az említett engine-t használja, de egy nagyfelbontású, gyors flipperpartiban, nem pedig egy fejbőlövés örületben. Mi folyik itt?

Nem tudjuk, de úgy tűnik, ez egész jó dolog.

Dióhéjban: az *Adventure Pinball: Forgotten Island*-ben is a jó öreg acél-golyók csattognak, de a megszokottnál jóval nagyobb pályán. Itt nincsenek hagyományos asztalok, viszont vannak dinoszaurusz-lakta, trükkökkel telerakott, átalakítható arénák. Persze azért nem szakadunk el a flipper alapjától: ezek a legfontosabb asztali elemek itt is megvannak, persze jól álcázva. Egyes célpontok köből vannak, az ütközők pedig helyenként törzsi kunyhókra emlékeztetnek.

Az a tény, hogy az *Adventure Pinball* nem ragad le az asztalszerű pályáknál, mindenképp színesebbé teszi a játékot. Az utolsó szinten például az a feladat, hogy küzdjék végig magukat egy tengerparton, majd ezüstös golyóknak a tengerbe merítve csatázzunk egy éhes cá-pával. Ilyesmit a játéktérmetekben is ziven lát az ember. Az *Adventure Pinball: Forgotten Island* minden eredetisége ellenére is be kell látnunk viszont, hogy a játék butácska. Egy kis ezüst golyót ütögessünk a dinoszauruszok között, vagy épp gurítsuk bele azt egy vulkánba? Minek? Nemigen ment-



Bár ez egy flipperjáték, az EA egy jeges szintet is be-tett. Talán majd az új FIFA-ban is lesz egy ilyen.

hetünk meg embereket, gyűjthetünk meg tüzeket, vagy rombolhatunk le tárgyakat, pedig ez is fontos lenne egy valamirevaló flippernél. Ha azonban félre tesszük kicsit szkepticizmusunkat, jól el lehetünk a golyókkal. Ha már rég láttunk flipper, a játék csillogó-villogó újításai bizonyára lekötik majd figyelmüket. **PCF**



Adventure Pinball: Forgotten Island	Pre és kontra	Vélemény
EA Games www.pinball.ca.com Ha csak egy: P200, 32Mb, 3D gyorsító Ha tényleg: PII-450, 64Mb	✓ Jójafita flipper ✓ Érdekes szintek ✓ Szint-szerkesztő X Nincs multipolgyó X Rövid szintek	70%

Thames Racer

Szeretnél befulladásni egy hullákkal és kulával teli folyóba, miközben torpedóval lönek rád? Íme...

ELŐS EGYÉRTÉLMŐ, HOGY AZ ALAPÖLTÉ-tet a *The World is Not Enough*-ből vették át. A *Thames Racer* ennél nem is lehetne bugyutább – bivalyerős motorsónakba ülünk tonnányi torpedóval és aknával, aztán fel-le megyünk az európai városok vizein.

Mivel ez egy versenyzős játék, a lapos alapot még akár figyelmen kívül is hagyhatjuk. Egyszerűen átnavigáljuk magunkat az interface-en, kiválasztjuk a hajót és a nemzetközi körö-zés alatt álló főhőst, aztán már kezdetünk is szagudáni a három vízi főútonal egyikén ebben a nedves

Road Rash-változatban, a szokásos dumadumzenét hallgatva. Sirááá!

Az öt szakasz Hard (kemény) szinten lekötí az embert pár délutánra, de – annak ellenére, hogy jó dolog egy ismerős környéken döngögni – hamar elmúlik a varázs. A tiszta grafika lehetővé teszi, hogy ide-oda zoomolgassunk, mégis van egy hibája, amely kissé szűrére teszi az egész élményt. Az ismerős épületek aránytalan változatai úgy tűnnek elő a ködből, mintha valami horrorfilmet látnánk; a „kartonból kivágott”, a hajónálk háromszor nagyobb turisták pedig statikus vigyorral köszöntenek minket minden hiden. Hát ez nem egészen azt az érzést nyújtja, mintha valóban ott lennénk.

Ez pedig kár, mert a *Thames Racer* amúgy nem rossz buli, még ha esetlen és rövid életű is. Erősebb a (kőhíntés) beépített, intuitív víztechnikológia. A folyók olyan fémes tökéletességgel hullámanak és fodrozódnak, mint a *GeForce 2* neogedix, tavas medijában – ha kiölvünk egy torpedót a legköze-



lebbi partszakaszra, a robbanás vízzel borítja be a modulátion bámszökőkat. Ez szinte megbabonázóan szép, de egyben gondokat is okoz. A víz nem a leghálásabb versenyfelület, és ezt a *Thames Racer* is demonstrálja. Kicsit olyan, mintha egy adag pudingban haladva rükkverben vezetnénk egy Renault 5-öst. Ha beleakadunk egy

akadályba, a hajótest irányíthatatlannul pirvettezik, s farán egyensúlyoz – a jetski csináli ilyet, amikor farol-gatva tesszük a fejünket a tenger-parti tünilyoknak. A játék kicsit lapos és nem köt le túlzottan, de ennek a könnyed, egyszerű rágógu-mijátéknak azért megvan a maga varázsa. **PCF**

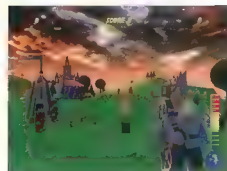


Jó érzés megkapni a kisgyerekeket, amikor áthatunk a játékaikon. Bwoaaaa!

Thames Racer	Pro és kontra	Vélemény
EA GAMES Ha csak egy: P200, 32Mb, hangkártya Ha tényleg: PII, 3D gyorsító	✓ A víz jól néz ki ✓ Bugyuta, de klassz X Egyhangú X Darabos irányítás X Nem köt le túlzottan	64%

Lego Island 2

Teríts le egy lepedőt, és borítsd ki rá azt a nagy doboz, kettes, négyes és hatos elemet. Meg néhány figurát is.



Áááá! Hát ez meg mi? Vird csak fejbe az elevenfelet a botodál.



Ebben a minijátékban repülni vezet, és bannal hajigáld a csintalan majmokat.

VÁLÓSZÍNŰLEG NEM IS OLYAN RÉGEN MÉG te is legőzlött. Az most mindegy, hogy a szüleid esetleg sóherek voltak, vagy tényleg nem engedhették meg maguknak, hogy igazi Legót vegyenek – biztos, hogy akkor is megleptek valami hasonló, csak olcsóbb műanyag Tűzépítéssel, és még évekig tele volt a szekrény alatt a padló kis piros téglákkal.

De azért mégiscsak az igazi az igazi. És a *Lego Island 2* valódi Lego-termék, jöhet a játék és a műanyagdarabkák közötti kapcsolat elég gyenge – a „pizza-futár megmenti a világot”-féle valószínűtlen hangulatozást teszi a játékok.

A számos jármű – igaz, egyik sem halad sokkal gyorsabban, mint te a fűrszalagadós gördeszkádon vagy gyalog – nyitja a körbe-körbe rohangászás egyhangúságát. Ezeket a járműveket még szét is lehet szedni a levegőben, majd újra összerakni, de hogy voltaképpen miért – passz. Emellett lecsérlelheted az utadba kerülő kis sárgafejű krapok fejrelaját, egyszerűen azzal, hogy megmogyod az [enter]-t. Hát... érdekes.

Minijátékból viszont van kínálat bőven, ami egészséges szinten tartja az iz-



galmat ott is, ahol máskülönben esetleg padlót fogott volna. Ha már kissé belefáradtál abba, hogy fel-alá futkározzol, és pizzákkal hajigáld a robotokat, semmi gond: menj és foglald el magad némi lovagi tornával, vagy mutasd meg a világnak, mit tudsz kezdeni egy gördeszkával a nem túl jól kidolgozott rámpán.

Ha a felnőtt kategóriába tartozol, va-

lószerűleg jobb, ha távol tartod magad a *Lego Island 2*-től. Nem felnőttek kezébe való, akármennyire szeretted is a gyerekrobbanban a malter és habarcs nélküli építkezéseket. Azonban a gyerekek – a Legomegszállottak új nemzedéke – számára jó móka. Olyan, mint a Duplo: Lego-kompatibilis, csak valahogy hiányzik belőle az a bizonyos szikra. **PC**

Lego Island 2	Pro és kontra	Vélemény
Ár: 11 000 Ft 1 Lego www.lego.com/jamcs Ha csak egy: P233, 64Mb, 3D gyorsító Ha tényleg: P11, 16Mb, 3D gyorsító	✓ Lego – csak jó lehet! ✓ Csodásan változatos ✓ Gyerekeknek nyerb ✓ Felnőtteknek szemétt X Túl rövid	71%

Paintball Heroes

Kábé annyira izgi, mint végignézni, hogyan szárad rá a festék az izzadt trikódra...

EGYESK NAGYON HAMAR FELKAPJÁK a vizet. Mi nem. Mi egy nyugodt, nyugadt társaság vagyunk, bármivel azán szembenézünk, ami elénk kerül.

Am amikor meglátjuk a *Paintball Heroes*-t, szinte azonnal elvesztettük az önuralmunkat. Egy emberként elfüled, horgó, dühös torokhangokat hallatunk, és szótlozódunk. A *Paintball Heroes* el-

ső személyű lövöldözés játék, amely – kitaláld – a paintball nevű, népszerű, szabad ég alatt űzött „sportja” épül. Ezt lehet egyedül játszani (halálos csata mindenki mindenki ellen), vagy csapatban, aminek különféle változatai ismeretek, pl. „szerez meg a zászlót”, vagy „letamadás”. Az efféle örült csoportos lövöldözés már több tucatnyi hasonló

első személyű játéknál bejött. Csakhogy nagyon sok ilyen játékot igazán jól, sőt zseniálisan csináltak meg. A *Quake III* grafika öröktől kezdve az *Unreal Tournament*-ben bemutatott páratlan technikai fejlődési rémeküket lát-hattunk.

Most pedig megtapasztalhattuk, milyen szörnyen el lehet tölteni ugyanzen. A karakteranimáció itt röhejesen szegényes, az MI meg kábé annyira képes a valóságú emberi viselkedésre, mint egy halom rongy. A textúrák bizony nagyon gyatrak, jóval alatta maradnak még az öregeske *Quake*-al engine-ektől elvárható szintnek is. Ráadásul alig-alig kivehetők a dolgok; az erős részen nem nagyon lehet tudni, ki hol van éppen. A tervezők rájöttek erre, ezért lebeg a karakterek neve a fejük fölött.

Ha szeretted a játékokat, el fogsz borzadni az otromba és vacak kezeléfe-



Szerencsére van Ariel mosópor, amit hulladék-áztatta paintballalossoknak terveztek.

lületen. Ha szeretted a paintballt, könynekk közt fogsz zihálni, hogy végre kezdbe vehesd az arcmaszkodat és a széndioxid-tartályt.

Azt ajánljuk, tartsd észben, hogy az *Unreal Tournament*-et kevesebbet megvehetted, mint ezt a játékot – egy olyan dolog lepra utáztatást, amit igazából kéne csinálnod. Na, azért ne lödd szét a barátaidat légvédelmi ágyúkkal. Inkább költsd valódi paintballozásra azt a pénzt, amit erre a silányságra fordítanál. **PC**



Szel egy rakétaetető. Csak festék. És kész.

Paintball Heroes	Pro és kontra	Vélemény
Ár: 9 000 Ft 1 Inca Gold www.incagold.com Ha csak egy: P166, 32Mb Ha tényleg: P300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító	✓ Nem lesz sáros ✓ Nem lesznek zúzódsád X Lelki sérülést okozhat X Tök endektelen X Borzalmas design	18%

PCFormat Nyerő árak

A PC Format havi bulipénzét most meglepően olcsó játékokra költötte. Most aztán jön a száraz kenyér meg a csapvíz...

Messiah

White Label

www.via.co.uk

Ár: kb. 4 000 Ft



Mint látható, a Messiah nem éppen gyenge a látvány terén. Sőt. Megdöbbentő.

Ő igen, a Messiah. A játék, mely a Shiny-t a fejlesztők ranglétráján a legmagasabb fokokra röpítette. Tele van csillogó-villogó felhajtással, meg utalások (de a felhajtást növelő) késleltetéssel, és telkebb, mint egy tűzgéppel meg egy csomó papírral felszerelt négyes. Az alapvető újdonság itt az, hogy a játék bármelyik szereplőjét irányíthatod, ha beleugrasz a testébe, és megszállva tartod. Így a 40 karakter bármelyikével elszorakozhatsz, gyilkolághoz használna őket, majd meg-

szabadulva hasznavehetetlen, tönkrevágtatott testűköt, épp mielőtt úgyis kipurcannának.

Jópofa, mi? Hát, végül is igen. Tényleg jópofa. De a szórakozást elég sok családós fűszerezi. A Messiah nem váltja be a nagy felhajtás alapján hozzá fűzött reményeket. Csak egy játék a sok közül. Elég jól összerakott és érdekes játék, az biztos, de nem egy akkora durranás. Ennyit megér.

PC Format vélemény: 74%



Ha nem gonoszokat szállsz meg, akkor egy félméretű angyal bőrébe bújsz.



Ezek a bűhön mechanoidok lelketlenek, úgyhogy vigyázz! kell velük. Halálosak is.

Fallout & Fallout 2

White Label

www.via.co.uk

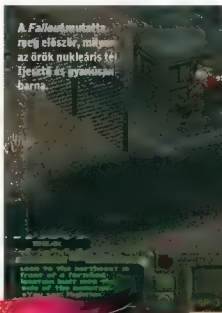
Ár: kb. 2 000 Ft

A III. világháború nem lesz nagyon mókás. Az általunk látott/olvasott/játszott összes elképzelés valamiféle barátságatlan, poszt-nukleáris környezetként ábrázolja a háború utáni világot. A Fallout sem különben. A cselekmény? Valakinek az a mániája, hogy teli szennyezze a vízkészletet, így neked el kell hagynod kényelmes, biztonságos földalatti bunkeredet, hogy megállítsd. Cikisnek hangzik, de jól jön ki.

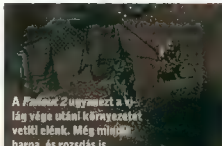
A csomag másik darabja, a Fallout 2 állandóan egy varázslatos földművelő-készlettel farszt – amit persze neked kell megtalálnod –.

és nem is rosszabb az elődjénél. A két játék a világ legkitűnőbb cyberpunk szerepjátékai közé tartozik. Az NPC-k félintelligensek, és a rosszúk, főleg a Fallout 2-ben, elképesztően hatásosak. Egyetlen nagy problémánk, hogy a két játék nem túl jól viselte az öregedést. Na de bagóért megszerezni a kettőt együtt? Ez már igen.

PC Format vélemény: 82%



A Fallout-munka többet is elcsúsz, miközben az örök nukleáris felhőzet és a gyomokos barna.



A Fallout 2 ugyancsak a világ vége utáni környezetet vetíti elénk. Még mintha barna, és rozsdás is.

Baldur's Gate

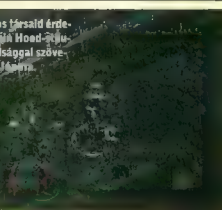
White Label

www.via.co.uk

Ár: kb. 4 000 Ft

A szerepjátékok részben azért olyan népszerűek, mert megvan az a képességük, hogy egy időre másvalakivé változtatnak. Azonban ezt fűlésbe is lehet vinni. Vegyük például a PCF-játékszerkesztőt, aki olyan sokat játszott a Baldur's Gate-tel, hogy a 7. szinten a tolvaj többet jelentett neki, mint a háza, a maskája és a rendőrlény-gyűlöletmánya együttvéve.

Am ez egyáltalán nem meglepő. A Baldur's Gate egy döbbenetesen jól összerakott izometrikus szerepjáték, mely kökényre jó CD-t tölt meg. Nemlineáris a formája, rengeteg csavart és kritikus pillanatot tartalmaz a cselekménye, sőt, változatható a játékvilága. Ugys. Az AD&D-rajongók bizonyára



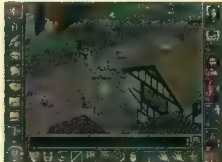
Kalandoz térszól árdekes, Rollin Hood-tyú sű angolssággal szövegelek. Jáména.

örömmel tapasztalják majd, hogy a Forgotten Realms világában játszódik, a nem AD&D-rajongók pedig megnyugodhatnak: jól bevált formulán alapzik. És ennyi pénzért semmiképpen ne hagyd ott az üzletben!

PC Format vélemény: 87%



Ju! Egyik-másik rosszcsont túl kifinomult öröklék rendelkezik. Ezt nem szeretjük.



Elsőre sok az ikon, de hamar megtanulod, melyik mire való.



Hivatalos Magyar

PlayStation[®] Magazine^{CD}

Keresd júliustól
az újságárusoknál!

A sokoldalú PC magazin
PCFormat

Tippek & Taktikák

A Tippek Csodalámpáját megdörzsölve tippmesterünk olyan erőkre tett szert, amikről egy közönséges halandó nem is álmodhat.

Online tippek

The Easter Egg Archive

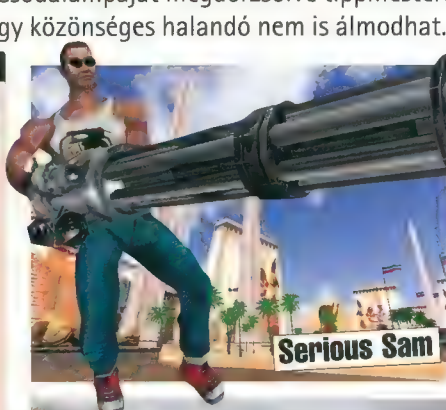
Mi a neve annak az egészen nagyszerű dolognak, amire az ember egy-egy játék vagy felhasználói program küszöbénél keresgélve bucsúhátra? Ez az oldal nevében is említi: tipp hűvös tojás. Itt megtudhatjuk, hogyan kell előadni ezeket a kincseket www.eeggs.com

Egy évvel 2000

Azán itt van ez a kitűnő easter egg gyűjtemény, ami egyfajta négy csillagos terjedő skálán értékelte a felelősséget. Bár néhány dolog más site-okon is megtekinthető, akadnak csak itt megcsodálható gyönyörűségek www.eegheaven.com

The Cheaters Guild

Játékokba rejtett hűvös tojásokkal enélkül teljesedni látszik semmi sem találhatók. Ha tudni szeretnéd, hogyan lehet rávenni, Earthworm Jimet egy vadászra zsebre, vagy hogyan lehet kőgömböt az MS Base bal-bal, imádni fogod www.thecheatersguild.com/cheat-index.asp?category=EasterEggs



Serious Sam



Cossacks

Serious Sam

Take 2

Hányzik. Egy hónappal ezelőtt éjjel-nappal nyomtuk a Serious Sam-et. Most meg le vagyunk tiltva róla. Állítólag rontotta a munkamórárt, és miután véletlenül darabokra szaggattuk a tálalót, végül lett a bulinak. Bár csak már akkor ismertük volna ezeket a cheateket – talán befizethetjük volna velük az utolsó sztetet, mielőtt a lábunkra bilincseltek volna a vasgolyó. A következőket a konzol lehívása után kell beírni:

please god Isten játékmód
please giveall Minden tárgy
please killall Minden
please fly Repülés
please ghost Szellem mód
please invisible Láthatatlanság

Hostile Waters

Rage

Es már el is foglaltuk a bázisod. Brutális vírusként száguldottunk a győzelem felé, néhány jól irányzott csásás segítségével. A dologhoz a következőképpen kell átírni a parancsokat: HostileWaters.exe – setsupthetomb. Ezután játék közben nyomjuk meg az [F8]-at a konzol lehozásához, ezután pedig írjuk be valamelyik kódot. Az [F8] újbóli megnyomására a konzol eltűnik.

enableallmovies 1 Elérhetővé válik az összes filmbejátszó
filthylucre 1 99999999
invulnerable 1 Sérhetetlenség minden egységnek
revealmap 1 Megmutatja a térképet
Winlevel 1 Megnyerjük a küldetést

The Settlers IV

Uni Soft

Íme egy szárazkörtöző tény – hiába ment le a négy rész, a nyavalyás kis Telepek igazából még mindig nem telepedtek le. Ehelyett elcsorogtak egy kicsit azon a helyen, amit éppen megkaparintottak, aztán jó nagy lázost csináltak, mielőtt a pálya másik végén távoznának, nagy adag szeméttel – plusz esetleg néhány korcs kutyát – hátrahagyva. Természetesen van megoldás a problémára, bár a cím megváltoztatása Nyomarlátó csavarok-ra nem tűnik túl életképes ötletnek.

A csálások bekapcsolásához játék közben írjuk be a 1 wqsa szakkifejezést. Az aktuális pályát ezután az twia bejegyzéssel nyerhetjük meg. Ha időproblémái támadnának nyomd le az [F12]-t, és az óra egy perccel előre ugrik.

Cossacks European Wars

CDV

Mi az: sok kozák közül kiválik egy? Kozá. Érted, kozá – kozák. Puskin azt írta valahol, hogy „a kozákok löhátón elneik, mindig készek a harrra és sohasem lankad az öbérsejük”. Bár az idézetek a lent található csálásokhoz (az aktiváláshozukhoz játék közben nyomjuk [enter]-t és írjuk be őket) semmi köze sincs, életfilozófiának nem is rossz. Kivéve persze azt a lovakkal kapcsolatos dolgot.

supervisor A háború kódének ki- és bekapcsolása
money Nyersanyagok
izmena Váltogatás a játékosok között a numericus billentyűzettel ([1] – [9])
multitvar A [P] lenyomására minden egység típusát elérhetővé válik
www Egyszerre aktíválva a supervisor, a multivar és az izmena kódokat



Játssz úgy, mint a PCF munkatársai!

A rovatvezető csúcsmínőségű Tribes 2 tippeteket hűz elő a cilindereiből...

- 1 A Tribes 2 rejtelmeit legjobban úgy lehet kismérni, ha számítógépes ellenfelekkel csapunk össze a LAN opció segítségével – próbáljuk ki az összes fegyvert és felszerelési tárgyat, mielőtt felmennénk az internetre.
- 2 Ha felkapcsolódtunk egy szerverre, kérdezzük meg a csapatársakat, mi az aktuális stratégia – magányos farkasként nem sok esélyed van, még

akkor sem, ha iszonyúan jónak gondold magad. Ha a csapatnak nincs stratégiája, sürgősen javasolj egyet.

- 3 Az utasításmenűn keresztül mindig tudassuk a többiekkel, mire készülünk – így hamarosan megtanuljuk a leghasznosabb parancsok gyorsbillentyűit.
- 4 Ha támadásban veszünk részt mindenképpen löjjük ki az ellenség toronyait a rakétavetővel. Ha védekezünk hasonló a feladat: ne csak a bázison lebzseljünk – inkább menjünk ki és javítsuk meg az őrtornyokat.
- 5 Nem szabad elfelejteni, hogy néhány pályán a zászlót is és a ge-

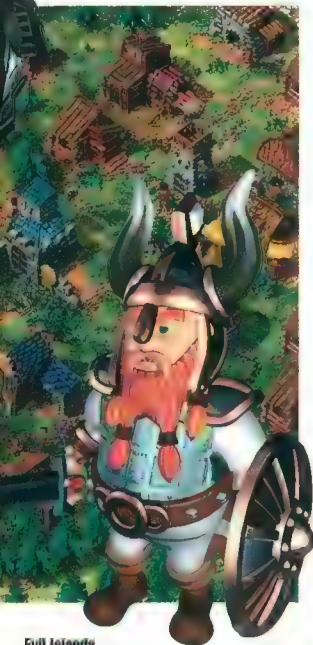
nerátort is meg kell védeni – a lényeg megint ugyanaz: mindig körültekintően szervezzük meg a védekezést.

- 6 A járművek csábítóak, de nagyon nehéz profi módon használni őket, ráadásul valósággal vonzzák a golyókat. Állj ellen a kísértésnek és lehetőleg ne fogd menekülőre a dologt valamelyikben, ha nagyon támadnak – a csapatodnak limitált számú járműve van minden menetben.
- 7 Tanulj meg sielni. Az „ugrás” gomb lenyomva tartásával még jobban felgyorsíthatasz lesiklás közben.

8 Bárkire tapadhat akna – vigyázz, nehogy behurcold őket a saját bázisodra.

9 Ha tetszik a Tribes 2 ne tévözz – csatlakozz egy klánhoz! Elég sok van belőlük, folyton alakulnak újak és nem csak a totális profikat várják. Erdemes körülnézni például a www.tribes2players.com weboldalon.

10 A teljesítmény fokozásához kapcsolj ki az összes grafikai pluszt... és szerezz be valamilyen gyors internet-hozzáférést. A játék menüin keresztül elérhető faliújságok és fórumok is szolgálnak néhány hasznos tippel – érdemes figyelni őket.



Evil Islands

Uoi Solt

Am azt illeti, az Evil Islands készítői elég jó ötlettel rukkoltak elő. A társadalmi bajokat valószínűleg tényleg megoldják, ha minden problémás elemet összegyűjtünk egy nagy szigetre, amit aztán kilönnék az űrbe, hogy ott lebegjen az idő végzetéig. A dolognak csak jó vége lehet. Ha meg nem, hát az sem baj, mert a rosszfiúk kipenderítették a sztratoszférán túlra, így aztán ha elszabagol a káosz, a saját szigetükön szabadul el. Újabb rosszfiúk? Semmi pánik. Be velük egy hatalmas ágyúba és már indulhatnak is a gonoszszag intergalaktikus homába. Grandiózus terv. A csás megkezdéséhez hívjuk le a konzolt [a [?] megnyomásával) és írjuk be ezt: **thingamabob**. Ezután már beadhatjuk a következő kódokat:

```
help
give 0 money x
give 0 exp x
fps 0 or 1
```

```
K: listázza a kódokat
X: mennyiségű pénz
X: mennyiségű
tápasztalapot
Frame számia/0
```





Igen, előfizetek a
PCFormat
magazinra, a következő számtól kezdve

Vezetéknév _____

Keresztnév _____

Cím _____

Irányítószám _____

Telefonszám _____

E-mail _____

Aláírás _____

Egyéves előfizetés

Féléves előfizetés

Kérjük, az alábbi részt töltsd ki, amennyiben az ÁFA-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnev _____

Cím _____

Irányítószám _____

Telefonszám _____

Cégszerű aláírás _____

Megnyugtatósul!

Minden kedves korábbi megrendelőnk (futó előfizetők) hiánytalanul megkapja az előfizetéséből hátralévő mennyiségben a következő számokat!



Hogyan fizethetsz elő?

Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza
címünkre!

Telefonon:

(1) 394 0016-os telefonszámon minden nap 9-17 óráig.

Faxon:

A mellékelt kupon elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

Postai úton:

A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:

A www.pcformat.hu oldalon a regisztráció és a fizetés az online előfizetői lapot.

MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

✓ Akár 41%-ot is megtakaríthatsz
a vételárból

✓ Az újság házhoz érkezik

✓ Visszafizetési garanciát nyújtunk

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

	Normál ár	Előfizetési ár	Megtakarítás
Féléves előfizetés	11 940 Ft	7 990 Ft	33%
Egyéves előfizetés	23 880 Ft	13 990 Ft	41%



Fizess elő most!

Most 5 szám INGYEN,
ha egy egész évre
előfizetsz!



A sokoldalú PC magazin
PCFormat
www.pcformat.hu



Bele fogsz szeretni!

www.pcformat.hu
...mármint a honlapunkba.

Próbák és Tesztek

A legújabb PC magazin

Gyönyörű megoldások. Több, mint amire szükséged lenne, és valószínűleg több, mint amit valaha megengedhetsz magadnak. Lapozz és képzelj el mennyi örömet jelenthet.



A legújabb PC magazin

PCFormat
Super
Teszt

Tíznapos áruházi MP3 lejátszók tesztje: Minusz 6 db, a Plusz 6 db megvalósított kedvenc zenéd!

76 Szuperteszt

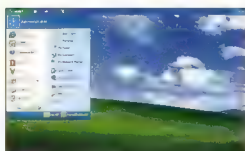
Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve: hogy a vizsgálatnak tárgyára átfogó és részletes képet adjon, amelyben megismerjük a vizsgált PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra. A megvalósított próbak sorában vetjük alá, hogy megtaláljuk számunkra a nehezen kérészt perzsidert kapható legjobb eszközöket. A végző kérdés, melyre választ keresünk. "Megen-e a pénz?" A PC Format tesztje ő is van szavazatok, akik meg tudják az önboztem a o terméket a gávio. Hardver prototípusokat és felvez szoftvereket nem tesztelünk - ez garantáljuk.


86 Lego mozikészítés

Készíts saját animációkat! Valahol el kell kezdeni!


92 Windows XP béta teszt

Ólél! Nincs többé OS! De mi lesz akkor?


89 3D alapozás

Gyorsítsd fel PC-d! Mi ebben is segítünk.


98 Rendes Render

A legújabb 3D-s alkalmazások.

E havi ismertetők

- 78** MP3 player Szuperteszt
- 78** Archos Jukebox;
Casio Wrist Audio
Player WMP-1;
Creative Jukebox DAP
- 78** Iomega HiZip;
LGMP-PC360;
Nike PSAPlay 80
- 80** Personal JukeBox
PJB100;
Rio 800;
Rio 800
- 81** Rio Car Player;
Rio Volt;
Romo UP-322
- 82** Samsung Emuze;
Samsung M100
MP3 Phone;
Samsung Yepp YP-NEU64
- 84** Hardver
- 84** Fujitsu Euroline
FUJ11624B;
Labtec Pulse-424
- 84** Szpeakers
- 85** Microsoft Trackball
Explorer;
Sharp AJ-8010
- 86** WinFast GeForce2 MX
SH MAX;
Lego & Steven Spielberg
MovieMaker Set
- 87** Cordless Mouseman
Optical;
FlashPath SmartMedia
- 88** Sitecom Multiplayer
Gamers Networking Kit;
Mustek gSm@rt 300
- 89** 3D Alapozás
- 92** Szoftver
- 92** Windows XP Béta Teszt
- 94** DarkBASIC;
Reason
- 95** McAfee Utilities;
McAfee VirusScan
Wireless
- 98** Rendes render
- 100** Office XP
- 102** Mp3 Maker Gold;
Driveworks
- 103** Digital MediaSuite;
Pcsync
- 104** Aquatic;
Surf Doubler

Fele se flashes

Mondjunk búcsút a Walkmanünknek?
Tegyük hidegre a MiniDisc lejátszónkat?
E havi Szupertesztünkben az MP3-lejátszók
frontján néztünk körül.

E havi Szupertesztünk szerzője a konditeremben is kipróbálta a lejátszókat, de végül kibójták – túl hangosan nyögött.

MA MÁR SENKI SEM KÉTELKEZIK abban, hogy a jövő a digitális zené. Mindegy, hogy a Napster-rel végül mit tesz a bíróság, már csak idő kérdése, hogy a legújabb számokat mindannyian az internetről töltsük le, és MP3-lejátszókon, PDA-kon, mobiltelefonokon, autórádiókon vagy akár digitális fényképezőgépeken keresztül hallgassuk meg őket.

Erre azonban még legalább egy-két évet várni kell. Az MP3-ak lejátszására is képes hifitornyok egyelőre még ritkábbak, mint a fizető nézők az itthoni focimeccseken, ha tehát el akarunk távolodni a PC-nktől zenehallgatás közben, mindenképp egy hordozható lejátszóra van szükségünk. Ez persze nem olyan nagy baj, mivel ezek a szerkesztők tökéletesen alkalmazkodnak az új formátum le-

hetőségeihez: mivel digitális jeleket alakítanak át, nincsenek bennük mozgó alkatrészek, sosem „ugrik” a zene, így kocogáshoz vagy a konditeremben is bátran használhatók.

Gond viszont, hogy az MP3-lejátszók drága és kis kapacitású flash memórián tárolják az adatokat, márpedig egy nagynak számító, 64 Mb-os modulon sem fér el több kb. 15 CD-minőségű felvételnél. Ha valaki úgy dönt, beruház néhány új memóriakártyába, hamar rá fog jönni, hogy ez korántsem olcsó mulatság. A SmartMedia kártyák megabájtongként kb. 4-500 forintba kerülnek, az új MMC-k pedig még ennél is többbe. Senki se dőljön be azoknak a hirdetéseknek, amelyek egy 32 Mb-os lejátszót „128 Mb-ra bővíthető”-ként hirdetnek, egy ilyen lépés ugyanis súlyos anyagi következményekkel

**Zsargon**

- **AAC:** (Advanced Audio Coding) Az MP3 lehetséges trónfosztójának egyike. Az AAC-fájlok kisebbek és jobb minőségűek, mint az MP3.
- **Flash memória:** A legtöbb MP3-lejátszó által használt memóriafajta.
- **MP3:** A digitális zenei forradalmat elindító fájlformátum. Az MP3-ba tömörített zenék elég kis méretűek ahhoz, hogy letölthessük őket az internetről.
- **Rippelés:** Egy audio CD tartalmának átalakítása digitális formába. Egy CD merevlemezre rippelés kb. 5 percig tart.
- **Változó bitráta:** Módszer az MP3-ak hatékonyabb tömörítésére. Ha az adott pillanatban kevesebb a zenei információ, kevesebb adat tárolódik.
- **WMA:** (Windows Media Audio) A WMA a Microsoft válasza az MP3-ra. A minősége valamilyen jobb, de nem minden lejátszó támogatja.

Hogyan teszteltünk?

1 5 MP3-lejátszó tesztelése nagyobb olyan, mint megenni egy doboz négersókot. Az első három még finom, de a hatodik után már hányingere van az embernek. Na jó, talán nem ez volt a legjobb hasonlat, mindenesetre ennyi lejátszót egyszerre tesztelni nem éppen leányálom. Sok készülékkel előfordul, hogy a belsejük egyforma, márpedig ez nem könnyíti meg a tesztelők életét. Mindegyik lejátszót ugyanazzal a MP3-ba konvertált CD-vel – a Daft Punk Discovey-jével – próbáltuk ki, bár a 32 Mb-os termékek többsége csupán 5 számot tudott elraktározni a CD-n lévő 14-ből. Mindegyik készülékhez a mellékelt fuhalhangot használtuk, és ügyeltünk arra, hogy a tesztelésre valóságos élethelyzetekben kerüljön sor: parkban sétáltunk, konditerembe és vásárolni mentünk, miközben a fejünket ütemesen ingattuk a One More Time-ra.

Nincsenek bennük mozgó alkatrészek, így kocogáshoz vagy a konditeremben is bátran használhatók.

Jár. Egy 64 Mb-os SmartMedia kártya 70 fontért (kb. 30 ezer Ft) megrendelhető a dabs.com-tól, a boltokban pedig még ennél is többet kérnek értük.

Nehéz döntések

Van azonban más lehetőség is: a merevlemez lejátszók, amelyek a bankszámlánk leohasztása nélkül is sok zenét képesek tárolni. Ezek a készülékek még viszonylag újak számítanak, és a legtöbbjük túlságosan

nehéz ahhoz, hogy mindenhová magunkkal viessük. A konditerembe tehát egyelőre nem használhatjuk őket, de a technológia gyorsan fejlődik. Az IBM Microdrive-ja például már csak hitelkártya nagyságú.

A jövő

Amikor a merevlemez lejátszók első generációja a boltokba kerül, már a MiniDisc méretű DataPlay-ekkel is meg kell küzdünk. A DataPlay olcsó és nagy kapacitású, így a flash memória napjai remélhetőleg meg vannak számlálva. Ezek a fejlesztések egy éven belül még biztosan nem érnek be, tehát a zenekedvelőeknek még érdemes a jelenlegi felhozatalban gondolkodniuk. Bármint is vesszünk, ügyeljünk arra, hogy a lejátszó USB-s legyen, máskülönben óráig fog tartani a számok áttöltése.

MP3 kontra MiniDisc

Miert venne az ember MP3-lejátszót, ha egy MiniDisc sokkal kevesebből is kijön? Az utóbbi ráadásul egyértelműen CD-minőségű hangot produkál, olcsók hozzá a lemezek és a PC-t sem kell minden alkalommal bekapcsolni ahhoz, hogy új dalokat vegyünk fel a gyűjteményünkbe. Az MP3 révén viszont óriási zenei gyűjteményt halmozhatunk fel a merevlemezünkön, és ha új zenékre fáj a fogunk, elég csak felmenni a netre. Ma már a nagyobb sztárok is egyre gyakrabban tesznek fel egy-egy számot ingyen a weboldalukra, így nem kell szemtellenül sok pénzt kiadni csak azért, hogy hátha tetszik majd az adott lemez.

A MiniDisc ellen szól még, hogy mozgó alkatrészek is vannak benne, kö-

vetkezésképp nehezebb, mint egy MP3-lejátszó, és érzékenyebb a külső behatásokra. A lemezek forgatása ráadásul sokkal hamarabb lemeríti az elemeket, márpedig az állandó elemcseré sem két filér. Az sem mindegy, hogy miközben a MiniDisc egyszeres sebességgel másolhatunk CD-t, addig MP3-ba percek alatt átkonvertálható egy album. Mindkettőnek van előnye és hátránya, de mint a legtöbb esetben a végső döntést most is a tied.

És még valami: a legtöbb MP3-program automatikusan letölti a zenészműveket a netről, így nem kell őket az íróasztalod fölé görnyedve egyenként papírra vetni. A következő oldalakon kiderül, mi lett a teszt végeredménye.

Archos Jukebox

ANNAK ELLENÉRE, HOGY ÚGY MÉG KI, mint egy kis várkastély, vagy mint egy cybertégla, az Archos merevlemez Jukeboxa tesztünk egyik legjobb MP3-lejátszója. Egy nagyobb zsebbe könnyedén befér, vagyis hordozható, ráadásul ugyanúgy nem hagy ki, mint a Creative DAP vagy a Personal Jukebox. Az Archos Jukeboxhoz adott MP3-kezelőnél jobbat még nem látunk - ilyenre ugyanis gyakorlatilag nincs neki. A lejátszó virtuális meghajtóként jelenik meg a Windows Intézőjében, így „hűzd-és-éjtsd” módszerrel egyszerűen másolhatunk rá fájlokat. A CD-k MP3-má alakításáért a mellékelt MusicMatch felel. Az Archos fejhallgatója amolyan fül köré csavarós fájta: ez még nem lenne baj, az viszont igen, hogy meg-

lehetősen repedten szól. Gondok a Jukebox firmware-ével is adódnak, de az Archos ígérte szerint a hamarosan megjelenő update-ek orvosolni fogják őket. Ha a lejátszást Shuffle-re tesszük és lépdelünk a számok között, a készülék gyakran lefagy. Máskor az történik, hogy a számok váratlanul elhallgatnak jó 5 mp-re.

A Jukebox kivitelezése párárt ritkítja: a sarkait például gumborítás védi a sérülésektől. A lejátszó hordozható merevlemezként is használható, bár ehhez fel kell tenni az adott gépre a Jukebox meghajtóprogramját. A készülék négy ceruzaelemmel körülbelül nyolc órán át működik, de szükség esetén autóban is tölthető. A Jukeboxot nézni is használni is jó. Mi biztosan ezt vennénk meg (ha nem a Creative Jukeboxot).



A kép családja: az Archos Jukeboxba több zene fér, mint gondolkodnánk.

Archos Jukebox
Kb. 107 000 Ft

- Archos
- www.archos.com

Pro és kontra

- ✓ Jzések külső
- ✓ Hatalmas kapacitás
- ✓ Virtuális meghajtó

Vélemény

95%

Casio WMP-1



Aki mindent csuklóból csinál, az mostantól a kedvenc zenéit is innen hallgathatja. A WMP-1-re egy kislezem ráfér ugyan, többre viszont ne számítsunk.

ACASIO MINDIG IS SZERETTE KÜLÖNFE-le extra szolgáltatásokkal felruházni az óráit. Még emlékszünk, amikor kicserélt korunkban mindenki-nek számológép, iránytű vagy hőmérő Casiója volt.

A múlt beemelő órászörnyetegei után végre itt van... valami még nagyobb. Ahogy azt már bizonyára sokan sejtik, a WMP-1 MP3-akat is le tud játszani. És ahhoz képest, hogy milyen kicsi, még jól is csinálja. Még ótállású equaliser is van hozzá, amellyel tovább javíthatunk a számok hangminőségén. A 32 Mb-nyi memória azonban csak kb. 7 számot tud elraktározni CD-minőségben (128

Kbps), ráadásul a magasabb bitrátájú zenék meg sem szólnak. A WMP-1-gyel kapcsolatos fenntartásaink az áttöltéssel kezdődnek, ehhez ugyanis az órárt egy dokkolóállomáshoz kell helyezni. Ezt viszont hiába kötjük rá a PC-nk USB-portjára, az áttöltés sokkal lassabb, mint a többi lejátszónál. A tesz során egyetlen számmal teljes másfél percig bajlódunk.

Miután az áttöltést befejeztük, az óra oldalára egy adaptert kell illeszteni - ebbe dugjuk a fülhallgatót. A gombok túlságosan kicsik, a kijelző pedig nem mutatja a számok címét. Egyszóval az ötlet jó, de a kivitelezés gyatrára sikerült.

Casio Wrist Audio Player WMP1

99 900 Ft

- Borktime
- (1) 470 1070
- www.timecenter.hu

Pro és kontra

- ✓ Hordozható
- ✗ Bajosan kezelhető
- ✗ Kis kapacitás

Vélemény

52%

Creative Jukebox DAP

ALEGTÖBB MP3-LEJÁTSZÓBAN ANNIN-ya kevés memória van, hogy a rájuk tölthető zenét egykettőre meg lehet unni. A Creative ezért úgy gondolta, inkább merevlemez használ a flash memória helyett. A 6 Gb-os lemezre több, mint 100 órányi zene fér, ami elegendő szórakozást nyújt egy hosszabb utazáson is.

A DAP MP3-ak mellett WMA-akat és AAC-ket egyaránt le tud játszani, sőt az operációs rendszere új formátumokra is megtanított. Talán még ennél is hasznosabb, hogy a készüléken lévő Line Out port segítségével nemcsak fülhallgatót, de hangszórókon keresztül is hallgatható. Ha két pár hangszórót csatlakoztatunk, még virtuális dob surround hangzásban is részünk lehet.

Ennek persze nem sok értelme, mint ahogy néhány más beállításnak sem. Megadhatjuk például, hogy a hang úgy szójjon, mintha barlangban vagy koncertteremben ülnék. A virtuális helyszínek egyikét sem találuk meggyőzőnek - még szerencse, hogy a magas és a mély hangokat viszont külön lehet szabályozni. Azt sem igazán értettük, miért akarja a Jukebox időnként mindenórán abcérendben lejátszani a számokat.

A mértelet szintén akadnak gondok. A merevlemez miatt a DAP túl nagy ahhoz, hogy a zsebnélkülső zsebszakk, a tölthető elemek pedig öt órányi működés után lemerüljenek. A Creative Jukebox mindenesetre már a jövő lejátszója. Aki bírja pénzt, ezt vegye meg.



Hiába olyan, mint egy CD-lejátszó, de nem az. Merevlemez van benne, amelyre sok órányi talpalávaló fér.

Creative Jukebox DAP
Kb. 148 000 Ft

- Creative
- www.europe.creative.com

Pro és kontra

- ✓ Nagy kapacitás
- ✓ Bármilyen lejátszó
- ✗ Nagydarab

Vélemény

90%

lomega HipZip

A HIPZIP IDEÁLIS VÁLASZTÁS, HA SOK zenét akarunk magunkkal vinni, de nem szeretnénk minden pénzüket drága memóriakártyákra költeni. A cserélhető PocketZip lemezek jó kompromisszumnak bizonyulnak a flash memória és a beépített vécsester között.

A PocketZipet eredetileg Click-nek nevezték, és kimondottan a hordozható készülékekhez (digitális fényképezőgépek, MP3-lejátszók stb.) fejlesztették ki. Egyetlen PocketZipre 40 Mb adat, azaz kb. 9 zeneszám fér. A legtöbb albumon azonban több van, így vagy lehangyunk néhányat, vagy vesztünk egy-két új PocketZip lemezt.

A lemezekért szerencsére nem kérnek sokat: a dabs.com-ról például négyet lehet rendelni alig 40 fontért

(kb. 17 ezer Ft). Erre azonban nincs is mindig szükség, mert az lomega nagylekűen két lemezt ad minden lejátszóhoz. Ezenkívül megkapjuk a MusicMatch Jukebox (sokak szerint a legjobb MP3-as program) teljes verzióját is. Ez a szoftver, audio fájlok lejátszása és szerkesztése mellett arra is alkalmas, hogy számokat töltsünk át vele a HipZipre.

Az utóbbi művelet azonban az USB ellenére sem zajlik le elég gyorsan, mivel a PocketZip lassabb, mint a flash memória. A mozgó alkatrészek miatt a HipZip nagyobb és zajosabb, mint egy átlagos lejátszó. A zsebünkbe viszont így is belefér, és a tesztelés során egyszer sem hagyott ki. Az lomega remek lejátszót készített – csak a lemezeket tudnánk feledni.

A HipZip amelyen se hűs, se hal lejátszó. Nincs benne merevlemez, de a memória mérete így sem korlátozza a lehetőségeinket.



lomega HipZip
Kb. 112 000 Ft

l lomega
www.lomega.com

Pro és kontra

- ✓ Átgondolt felépítés
- ✓ Olcsó lemezek
- ✗ Kis kapacitás

Vélemény

71%

LG MF-PD360



A legtöbb MP3-lejátszó ugyanazt a belsőt rejtli, az LG MF-PD360 viszont már a külsejével is kitűnik a többi közül.

A LEGINKÁBB EGY MINIDISCHEZ HASONLÍTHATÓ LG MF-PD360 valóban egy hagyományos, flash memóriás MP3-lejátszó, és nem is akármilyen: könnyű, kis méretű és mindössze egyetlen ceruzaelem bele. Két MMC slotja van, és 32 Mbnyi beépített memóriát találunk benne.

A kijelzőt a fülhallgató távirányítója tartalmazza, így az MF-PD360 a táskánk vagy zsebünk legmélyén is tartható. A jól megvilágított LCD-ről leolvasható az elem teljesítménye, a szám címe, sorszáma és előadója.

Az LG valószínűleg a nöket cölözta meg az MF-PD360-nal, a nyakba akasztás lehetősége legalábbis erre utal.

Ennek ugyan nem sok értelme, az viszont tény, hogy az LG lejátszója tesztünk egyik legelegánsabb szereplője: a krómos csillogást egy kékes fényben úszó, tükör teszi teljessé. A készüléket 19 órán át hallgathatjuk egy folytatban, de viszonylag kicsi a hangereje.

A külsejét leszámítva az MF-PD360 nem sokban különbözik a többi lejátszótól: ugyanazokat az equaliser beállításokat és visszajátszási lehetőségeket (repeat, random stb.) találjuk rajta. Egyedi sajátosságának talán csak a könyvjelző funkció lehetne nevezni, amelyet közvetlenül elérhetjük a zeneszámok egyes részeit. Átlagos lejátszó – átlagon felüli kivitelezésben.

LG MF-PD360
Kb. 73 000 Ft

LG
www.lgelectronics.co.uk

Pro és kontra

- ✓ Kicsi és könnyű
- ✓ Elegáns
- ✗ Kis hangrő

Vélemény

88%

Nike PSAIPlay 60

A MINIDISC, A MAGNÓKAZETTA ÉS A CD is a zenehallgatás helyhez kötöttségét próbálja megszüntetni, de a fitness örökeit hamar rájöttek, hogy számukra egyik megoldás sem üdvözlő. Kimondottan az egészséges életmód híveinek igazából csak egyetlen MP3-lejátszó készül: a Nike-féle PSA.

A készülék nem más, mint egy gumiszírt korong, amelyet egy rugalmas pánttal kell az övünkre vagy a karunkra erősítenünk. A PSA a Nike és a SONICblue együttműködésének eredménye: a sportsergőgőrt imázsa találkozik benne a SONICblue mérnökeinek találakonyágával.

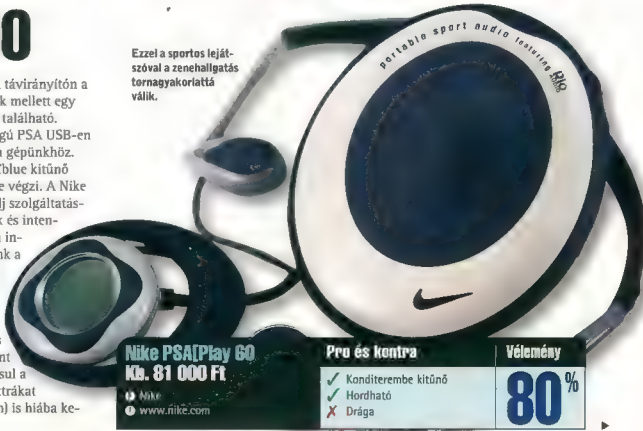
A 32 Mb-os Nike-féle lejátszó az MP3-on kívül a WMA-formátumot is támogatja. A memória bővíthető ugyan, de mivel egyedi fejlesztés,

ezért nagyon drága. A távirányítón a szokásos kezelőszervek mellett egy apró LCD-képernyő is található.

A szép, tiszta hangú PSA USB-en keresztül csatlakozik a géphűkhöz. A fájlkezelést a SONICblue kitűnő RioPort nevű szoftvere végzi. A Nike weboldalán lévő psai.pl szolgáltatással az edzés hosszának és intenzitásának megfelelően ingyenes zenét tölthetünk a lejátszónkra.

Ha viszont nem járunk konditerembe, a PSA-t nem nekünk találták ki. Drágább és kevésbé bővíthető, mint a többi lejátszó, ráadásul a másból megszokott extrákat (pl. FM-rádió, diktafon) is hiába keressük benne.

Ezzel a sportos lejátszóval a zenehallgatás tornagyakorlattá válik.



Nike PSAIPlay 60
Kb. 81 000 Ft

Nike
www.nike.com

Pro és kontra

- ✓ Konditerembe kitűnő
- ✓ Hordható
- ✗ Drága

Vélemény

80%

Personal JukeBox

BAR AZ MP3-LEJÁTSZÓK ÁRA MOSTANÁBAN zuhanásnak indult, ha sok zenét akarsz hallgatni, a ma kapható modellek többsége rossz befektetésnek bizonyul. A flash memóriát használó lejátszók legfeljebb 64 Mb-nyi kapacitással bírnak, ez viszont legfeljebb két lemez tárolására elég. A Personal JukeBoxban viszont egy merevlemez lapul, amelyen sok tucatnyi album elfér.

A Personal JukeBox volt az első merevlemez MP3-lejátszó. A benne lévő szoftver közvetlenül PC közbeiktatása nélkül rippeli és tömöríti a CD-ink tartalmát. A számok kiválasztását és a többi opciót a készülék hatalmas kijelzőjén keresztül vezérelhetjük. Mivel a Personal

JukeBox legalább négyszer akkora, mint a hagyományos lejátszók, nehezen lehetne dorozhatóknak nevezni.

Mindegy is. A lényeg, hogy sok száz zenezáradék ráfér, ráadásul a hangja is közel jár a tökéleteshez. A hangereje hatalmas, és olyan basszus jön belőle, hogy egy csapásra megérjük, miért kell hozzá az a hatalmas lítium ion akku. Érdekes módon a lejátszó egyszer sem hagyott ki: hiába ráztuk, ütöttük, a zene csak folyt tovább. A hangminőség dolgában a JukeBox messze kiemelkedik a többi közül, de a majd 200 ezer forintos árat (6 Gb; a 20 Gb-os ára kb. 227 ezer Ft) csak kevésen engedhetik meg maguknak.



A teszt legrágább lejátszója szól a legjobban. Milyen érdekes...

Personal JukeBox PJB100	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 184 000 Ft (6 Mb), Kb. 227 000 Ft (20 Mb)	✓ Kiemelkedő hangzás ✗ Nem dorozható ✗ Nagyon drága	75%
WAS Enterprise, www.pjb.com		

Rio 600



A Rio 600 már így is szép, de ha nem tetszik, lehetünk rá különféle színes előlapok.



HA VALAKI EGYSZER KÖNYVEIT IR AZ MP3-lejátszók történetéről, az első fejezetet a Riónak kell majd szentelnie. Mi több, egy-két hiányszóval eltekintve a Rio 600 a jelenlegi mezőnynek is az egyik legmeggyőzőbb darabja.

A készülék fekete-eszűtös borítása már önmagában is szemet gyönyörködtető, de ha valakinek ez nem lenne elég, választhatja a külön megvehető előlapok valamelyikét is.

A Rio 600 könnyű anyagból készült háza egy távirányítóhoz csatlakozik. Így módon anélkül tudunk lépdelni a számok között, hogy a

készülék ki kellene vennünk a zsebünkől. Az LCD-ről a hangerő, a szám címe, előadója és a felvétel bitráta is leolvasható.

A kisebbik Rio, MP3-ak mellett WMA-kat is le tud játszani, sőt a szoftver upgrade-elésével újabb formátumok támogatása is megoldható. Nagy kar viszont, hogy a 600-as nem valamilyen standard memóriakártyán tárolja a számokat, hanem saját fejlesztésű memóriáján, amelyek szükség esetén felpattinthatók. Bár az alapesetben rendelkezésre álló 64 Mb nem kevés, a bővítés sokba kerül. Ha viszont megelégszünk azzal, ami van, a Rio 600-nál nemigen találunk jobbat.

Rio 600	Pro és kontra	Vélemény
Exh. 64 000 Ft	✓ Kicsi és könnyű ✓ Részletes LCD ✗ Speciális memóriakártya	91%
SONICblue www.riohome.com		

Rio 800

A RIO 800 SZINTE PONTOSAN ugyanúgy fest, mint a Rio 600-as, azzal a különbséggel, hogy a fontosabb kezelőszervek a 800-ast használva jobban a hüvelykujjunk alá esnek (mármost ha jobbkezesek vagyunk), és színben is van némi eltérés. Az árkülönbség magyarázata első pillásra tehát nem túl egyértelmű.

Pedig van különbség. Az egyik az, hogy míg a 600-ashoz akkurt adnak, addig a 800-asban kb. 11 óra használat után ki kell cserélni a benne lévő ceruzaelemet, ami nem kimondottan költségkímélő megoldás. Természetesen ebbe is vehetünk akkurt, de akkor már tölti is kell hozzá. Ehhez képest a Rio akkua 10 órán keresztül működik, amikor is egyszerűen csak újra kell tölteni. A másik

fontos különbség talán kevesebb embert hoz majd lába: a 800-as lejátszás mellett felvenni is tud. A beépített mikrofonnal kétórányi hanganyag rögzíthető digitális formában. Ez lehet egy hosszabb beszélgetés, de akár saját, hirtelen ötleteinket is megörökíthetjük – papír és ceruza nélkül. Talán ez az üzletember hozzáállás magyarázza azt is, hogy a 800-ason nem lehet előlapot cserélni.

A nagyobbik Riót leginkább a több memória miatt érdemes megvenni. Van ugyanis egy 128 Mb-os modell is, de a tesztben szereplő típushoz csak 64 Mb járt. Am akármilyen jó és szép a Rio, a merevlemez lejátszók árszínvonalának tükrében nevéstégesen soknak tűnik ez a 130 ezer Ft.

A Rio 800 szinte ugyanúgy néz ki, mint a 600-as, de az előbbihez akku és beépített mikrofon is jár.



Rio 800	Pro és kontra	Vélemény
Exh. 130 000 Ft	✓ Tölthető elem ✓ Jól szól ✗ A diktafon felesleges	65%
SONICblue www.riohome.com		

Rio Car Player

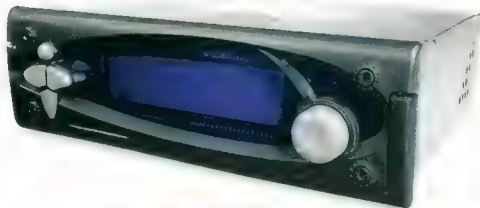
KÉPZELJÜK CSAK EL, MILYEN LENNE, ha MP3-lejátszót tarthatnánk az autókban. A valóra váltására voltak ugyan már kísérletek (a Creative JukeBox például a szivargyújtón keresztül is üzemeltethető), de a Rio Car Player az első ilyen kereskedelmi forgalomba került termék.

A beszerelés az egyértelmű instrukciók miatt semmivel sem nehezebb, mint egy hagyományos autórádióé. A lejátszó szépen belesimul a műszerfalba, ha pedig tölteni akarunk rá, csak kivesszük, és soros kábelen, USB-n vagy Etherneten keresztül összekötjük vele a gépünket.

A Car Player önmagában is használható, tehát a CD-váltókkal ellentétben nem kell még egy dobozt is a csomagtartóba szerelni. A benne lévő

12 Gb-os merevlemez több mint 200 órnyi zenét jelent: ez kb. 20 ezer kilométernek és ötven teli tanknak felel meg. Jó ötlet, hogy a készülék kikapcsolás nélkül kivehető a helyéről: ilyenkor még azt is megjegyzi, hogy melyik szám melyik részénél tartotunk éppen. A beállítások az LCD-képernyőn jelennek meg és az előlap gombjaival változtathatók. A megjelentő egyébként fényes, minden szögből jól látható és látványos effektusok is képesek.

A Rio Car Player helyettesíti ugyan a hagyományos autórádiót, annak szolgáltatásait (rádió, magnó) azonban hiába keressük rajta. Ráadásul már a fele pénzért kapunk olyan merevlemez lejátszót, amelyhez az utolsó készlet is jár.



Rio Car Player
Kb. 360 000 Ft

SONICblue
www.sonicblue.com

Pro és kontra

- ✓ Az első autós MP3-lejátszó
- ✗ Dúnya
- ✗ Se rádió, se magnó

Vélemény

78%

Rio Volt

Csupán egy lejátszót akarasz magaddal vinni egy hosszabb útra? A Rio Volt egyet a CD-lejátszó és az MP3 előnyeit.



A RIO CAR PLAYER IGAZBÓL UGYAN-arra jár, mint a Creative JukeBox DAP és a többi merevlemez meghajtó: óriási mennyiségű zenét tárolhatunk rajtuk. A Rio Voltnak viszont nincs merevlemez, hagyományos CD-ket azonban lejátszhatnak vele. Stílus nemcsak CD-ket, de CD-R-eket és CD-RW-ket is. Akár több albumot is rámásolhatunk egy írható CD-re: a Rio Voltja ugyanúgy meghallgathatjuk, mintha csak audio CD volna. Ez azt jelenti, hogy tárolókapacitásnak csak a CD-R mérete szab határt, ami nagyjából 10 MP3-ba konvertált albumot jelent.

Mivel a Rio Volt hagyományos CD-ket is lejátszik, éppen kapóra jön, ha a

számítógéptől távol találunk rá valamilyen érdekes zenére. A hordozható CD-lejátszókhoz hasonlóan fel is van rázkódásvédelem, a Line Out porton keresztül pedig hangszóróval is összeköthetjük. A Rio Volt adattárolás is megy, így nem kell mindig az elemeket fogyasztani.

A Rio lejátszóját természetesen akkor tudjuk igazán kihasználni, ha CD-írónk is van. Ezek ma már viszonylag olcsók, és MP3-ak mellett biztonsági másolatok készítésére is lehet használni őket. A Rio Voltal igazából csak egy baj van: nem fér bele egy szabványos zsebbe. Ha viszont CD-t és MP3-akat egy készüléken akarunk hallgatni, ezt kell megvinnünk.

Rio Volt
Kb. 54 000 Ft

SONICblue
www.riohome.com

Pro és kontra

- ✓ Audio CD-ket is lejátszik
- ✓ Nagy kapacitás
- ✗ Nagy méret

Vélemény

85%

Rome UP-322

ANNAK, HOGY ELMINT AZ ESZED, KÉT biztos jele van. Az egyik, hogy az utcán sétálva zagyvaságokat kiabálsz a szembe jövőeknek. A másik, hogy a kezved fogsz egy magnókazettát, és úgy teszel, mintha hallgatnád.

A Rome UP-322 használatával ugyancsak garantált a felülés. Te csak nyugodtan hallgatsz a kedvenc albumod, de mivel a Rome pontosan olyan, mint egy magnókazetta, ne csodálkozz, ha fehér köpenyes ápolók jönnek érted. Mondd el nekik, hogy az UP-322 igazából egy MP3-lejátszó, amelyik úgy néz ki, mint egy kazetta. És hogy miért? Mert magnóba, autórádióba vagy deckbe téve a készülékben tárolt MP3-ak úgy is meghallgathatók, mintha egy „hagyományos” kazettát játszanánk le.

E kétségtelenül hasznos szolgáltatáson túl a Rome nem sok érdekességet tartogat. Alapesetben csak 32 Mb memóriára van, de a Multimedia Card slot révén kibővíthetjük a kapacitását. A kezelőszervek enyhén szólva nehezen használhatóak, és valamilyen oknál fogva a távirányítón nem lehet léptetni a számok között.

Az LCD-ről nem derül ki, milyen szám szól éppen. Ehelyett egy pálcikamegmutató mutat, aki ritmusra himbálja a kezét... A hangminőség azonban elfogadható, és miután rájöttünk, hogyan működik a távirányító, még az equaliser beállításokkal is kedvünkre kísérletezhettünk (normal, classic, jazz, rock és pop). Az áttöltés az USB-nek köszönhetően gyorsan megy. Mindenesetre aki ad az MP3-lejátszója külsejére, az vegyen valami mást.

A Rome UP-322 rendő és nehezen kezelhető, viszont bátran betehetjük az autórádiónkba vagy a kazettás magnónkba.



Rome UP-322
Kb. 64 000 Ft (22 db)
Kb. 86 000 Ft (44 db)

Urjitech
www.firebox.com

Pro és kontra

- ✓ Magnóban is használható
- ✓ Kévs memória
- ✗ Nevetséges külső

Vélemény

55%

Samsung Emuze

AZ EMUZE ÉRDEKES MÓDON A PÁRHUZAMOS portot használja a PC-hez való csatlakozásra, pedig ez az interfész nagyon közel áll ahhoz, hogy végleg eltűnjön a PC-kból. Ha még meg is találhat a gépeken, a nyomtató valószínűleg ide csatlakozik. Nehéz elhinni, hogy bárki is szívesen húzná ki a printert minden áttöltésnél a PC-jéből. A helyzet szerencsére egy fokkal jobb, mint amilyennek tűnik: tesztelés során egy szám áttöltése csupán 30 mp-ig tartott.

Ezzel nagyjából össze is foglaltuk az Emuze lényegét. Alapjában véve nem rossz, de nem is olyan jó, mint a teszt többi szereplője. A hangminőség elfogadható, de a zenének nincs sodrása, az

equaliser pedig csak a classic-pop-rock hármas valamelyikére állítható.

De legalább sok zene fér rá. A 64 Mb flash memória versenyképesnek tűnik, de ha mégsem az, a MultiMedia Carddal tovább bővíthetjük a kapacitást. Az Emuze azon kevés lejátszók közé tartozik, amelynek az LCD-jéről leolvasható a szám címe (bár bosszantó, ahogy a szöveg folyton scrollozik).

Még ha meg is tudnánk bocsátani a Samsung lejátszójának hibáit, rüt kiskacsára emlékeztető külsejét akkor sem tudjuk feledni. Tulajdonképpen nem is baj, hogy övcsipeszt nem adnak hozzá...

Az Emuze nem rossz lejátszó, csak kár, hogy a párhuzamos portot használja az áttöltésre.



Samsung Emuze
Kb. 60 000 Ft

● Samsung
● www.origin-8.com

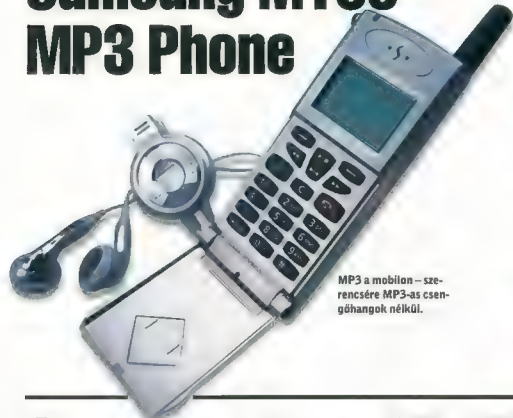
Pro és kontra

- ✓ 0 csó
- ✓ ...annak is néz ki
- ✗ Csak párhuzamos port

Vélemény

42%

Samsung M100 MP3 Phone



MP3 a mobilon – szerencsére MP3-as csengetőhangok nélkül.

MILLENNE EZ? CSAK NEM EGY MOBILTELEFON, AMELYIK MP3-AKAT IS LE TUD JÁTSZANI? Az ötlet nem olyan elrugaskodott, mint amilyennek hangzik. A telefon és a lejátszó is állandóan magunkkal hordjuk – de hogyan lehet egyesíteni a kettőt?

A Samsung M100-nak hatalmas kijelzője, sokféle csengőhangja és hét beépített játéka van. Nem ez a világ legkisebb és legkönnyebb telefona, de nincs is messze tőle. Ha eddig Nokiát használtál, a Samsung interfészét nem lesz könnyű megszokni. A szövegek nem egyértelműek, a menükben pedig csak bajosan lehet eligazodni. Miután telepítettük a

szoftvert, hozzáfektettük a lejátszókat a PC-hez és áttöltöttünk rá néhány számot (fájlokat is lehet), a telefon oldalán lévő gombbal át tudunk váltani MP3-üzem módba. Ilyenkor a kijelzőn olvashatók a számmal (vagy a fájllal) kapcsolatos információk, és a nyílakkal lépegethetünk a zenék között.

MP3-hallgatás közben a képernyő egy equaliser látható. Ha csörög a telefon, megáll a zene, mi pedig fogadhatjuk a hívást. Az M100-nak csupán 32 Mb belső memóriája van, ami ráadásul nem is bővíthető. De sebját, elvégre ez egy MP3-lejátszóval szerelt telefon, nem pedig fordítva. Ez sajnos a hangminőségben is megmutatkozik: hallgatható, de nem az igazi.

Samsung M100 MP3 Phone
Kb. 56 000 Ft

● Samsung
● www.samsungelctronics.com

Pro és kontra

- ✓ Kicsi és elegáns
- ✓ MP3-lejátszó
- ✗ Rossz menük

Vélemény

75%

Samsung Yepp YP-NEU64

MIT KAPUNK, HA EGY IMACET KÉRTESZTÜNK egy kulcsstartóval? Valami olyasmit, mint a Yepp YP-NEU: egy áttetsző burkolatot, amelyet még elegánsabbá tesznek az ezüstszínű gombok.

Magán a lejátszón nincs kijelző. Ez a szintén ezüstszínű távirányítóra került, de a számcímek sajnos erről sem olvashatók le. A Yepp feltűnően könnyű: a tesztelés előtti mérlegelés minidőssze 54 g-ot nyomott. Teljesítményben viszont így is sok társát maga mögé utasítja.

A készülék 64 Mb-os RAM-ját tárolhatóságát biztosít, ráadásul Smart-Media kártyák révén a kapacitás még tovább növelhető. Az elemek szerencsére jól bírják a sok zenét: a Yepp két ceruzaelemmel 10 órán át működik.

A szoftver már kevésbé volt meggyőző. A számokat csak egyenlőre lehet tömöríteni a mellékelt Real Jukebox segítségével. A program azonban a regisztrálatlan verzió, így legfeljebb 96 Kbps-ra tömöríthetünk. A Yepp Explorer nevű kezelőprogram aztán végképp kiábrándított minket: egyszerűen nem jöttünk rá, hogyan lehet egyszerre több számot áttöltetni, ráadásul a PC minden ilyen művelet előtt hosszasan kommunikált a lejátszóval. Az USB előnyeit így nem tudjuk kihasználni.

Összességében úgy gondoljuk, hogy a Yeppet elsősorban kamazslányoknak készítették. A színes műanyag borítás, a mellékelt lánc a nyakba akasztáshoz... Üzletembereknek mindenesetre ellenjavallt.

A Yepp kivételése egyedülálló, még akkor is, ha éppen elég átlátszó periferiát láttunk már.



Yepp YP-NEU64
Kb. 100 000 Ft

● Samsung
● www.samsungelectronics.co.uk

Pro és kontra

- ✓ Jól néz ki
- ✓ Jól is szól
- ✗ Gyenge szoftver

Vélemény

74%

A rideg tények

Termék	Formátumok	Tárolás módja	Memória	Interfész	Súly	Áramforrás	Ár	Vélemény
Archos Jukebox	MP3, WMA	Merevlemez	6Gb	USB	290g	Belső akku	Kb. 107 000 Ft	95%
Casio Wrist-Audio Player WMP-1	MP3	Flash memória	32Mb	USB	70g	Tölthető lítiumion akku	99 000 Ft	52%
Creative Jukebox DAP	MP3, WMA, WAV	Merevlemez	6Gb	USB	400g	Tölthető akku	Kb. 146 000 Ft	90%
Iomega HipZip	MP3, WMA	PocketZip lemez	80Mb (két lemez)	USB	189g	Tölthető akku	Kb. 112 000 Ft	71%
LG MF-PD360	MP3	MMC	32Mb	USB	50g	Belső akku	Kb. 73 000 Ft	88%
Nike PSA[Play 60	MP3	Speciális memória	32Mb	USB	85g	Belső akku	Kb. 81 000 Ft	80%
Personal JukeBox PJB100	MP3	Merevlemez	6/20Gb	USB	325g	Lithium ion akku	Kb. 184 000 Ft/ Kb. 227 000 Ft	75%
Rio 800	MP3, WMA	Flash memória	64Mb	USB	68g	Ceruzaelem	Kb. 64 000 Ft	91%
Rio 800	MP3, WMA	Flash memória	64Mb	USB	68g	Tölthető akku	Kb. 130 000 Ft	65%
Rio Car Player	MP3, WMA	Merevlemez	10Gb	USB	N/A	Kocsi akkumulátorról	Kb. 360 000 Ft	78%
Rio Volt	MP3, WMA	CD-R, CD-RW	None	None	235g	2 ceruzaelem	Kb. 54 000 Ft	85%
Rome UP-322	MP3	Beépített flash memória	32Mb és MultiMedia kártya	USB	62g	Tölthető akku adapterrel	Kb. 64 000 Ft/ Kb. 86 000 Ft	55%
Samsung Emuze	MP3	Flash memória	64Mb és MMC	Párhuzamos port	85g	Ceruzaelem	Kb. 60 000 Ft	42%
Samsung M100 MP3 Phone	MP3	Beépített	32Mb	Párhuzamos port	97g	Belső akku	Kb. 56 000 Ft	75%
Samsung Yupp YP-NEU64	MP3	Flash memória	64Mb beépített, SmartMedia	USB	54g	2 db AAA elem	Kb. 100 000 Ft	74%

Összegzés

A fenti MP3-lejátszók meghallgatása után nagy igazságra döböntünk rá: mindegyiknek ugyanolyan a hangja. Na jó, nem teljesen ugyanolyan, mindenesetre „hangzásilag” nagyon nehéz köztük különbséget tenni. Ez természetesen csak akkor igaz, ha nem a mellékelt – gyakran nagyon silány – fülhallgatóval hallgatjuk őket. De vegyünk csak elő egy tisztességes fülést, és a helyzet alapvetően megváltozik. Ha mégis ragaszkodunk a mellékelt fülhallgatóhoz, akkor olyan MP3-lejátszót válasszunk, amelyiknek szabályozható equalisere van.

E havi Szuperteszünk MP3-lejátszóit két nagy csoportba lehet sorolni: hagyományos SmartMedia és újabb, merevlemezis lejátszók. A kettejük közötti választás alapos körültekintést kíván. Az előbbieket kisebbek és könnyebbek ugyan, de legfeljebb egy tucat számot képesek eltárolni. Ha ez megfelelőnek

hangzik, és nem bájunk, ha a lejátszón lévő zenéket gyakran kell cserélni, nyugodtan választhatjuk a hagyományos típusokat. A SONiCblue Rio 600–asa jó vételek tünik, de az LG MF-PD360 szintén megállja a helyét, ráadásul még jól is néz ki. Ezek csupán egyetlen ceruzaelemet használnak, ami csökkenti a súlyt és a méretet, de sajnos a hangerejük is ennek megfelelő.

Az első osztály

Ha több mint száz-ezer forintot van MP3-lejátszóra, továbbá nem bánd, ha a készülék valamivel nehezebb, és a zsebedbe sem feltétlenül fér bele, érdemes merevlemezis lejátszót venni, például az Archos Jukeboxot. Mivel ezek sok száz számot is könnyedén eltárolnak, hosszú utazásokon nagyon jó szolgálatot tesznek. Ráadásul nem kell állandóan PC közelében lennünk, ha már halálra untuk a Napster-rel frissen leszedett zenéinket. Az Archos Jukebox olcsóbb és könnyebben hordozható, a Creative-nak viszont szebb képernyője van. Tesztünk szereplői



Az Archos Jukebox kapacitása és kedvező ára előtt le a kalappal.



A Rio 600 mellett szól a kis súly és a kedvező ár.

közül a Personal JukeBox a legnagyobb kapacitású, és – szakítejezzél elve – gerappából is ebbe fért a legtöbb. Egyserűen fantasztikusan szól, és valószínűleg az egész zenei gyűjteményünk ráfér. Ne feledjük azonban, hogy egy ilyen beruházás viszont több száz ezer forintot fog megszabadítani minket.

Fujitsu Euroline FUJ11624B

Jónevű gyártó rosszul sikerült terméke, avagy mit lehet egy 1 GHz-es PIII-as konfiguráción elrontani.

MOST, HOGY AZ INTEL KIÖTT A Pentium 4-gyel, minden eddigienél olcsóbbak lettek a PIII-as processzorral szerelt konfigurációk. A baj csak az, hogy ezek a gépek időnként nagyon is közepes teljesítményű alkatrészekkel vannak tele.

Az Euroline FUJ11624B belsejében egy 1 GHz-es PIII-as dobog, ami egyelőre még minden PC-nek becsületére válik. Az alaplap a Siemens M6VCG-je, amely a VIA133A chipsetre épül. Elegendőnek hangzik a 256Mb RAM is. A dolog csak akkor kezd gyanússá válni, amikor kiderül, hogy ez a 256Mb egy 128Mb-os és két 64Mb-os modulból tevődik össze.

A PIII-as processzorral szerelt konfigurációk időnként nagyon is közepes teljesítményű alkatrészekkel vannak tele.

A memóriák állítólag PC133-asok, de a Sandra Pro tesztjében mégis rosszabbul szerepeltek, mint a PC66-os típusok.

A 32Mb-os GeForce MX alapú grafikus kártya, a 40 GB-os NEC merevlemez, a Samsung SD-6125 DVD-ROM és a Sony CRX140E CD-RW garancia lenne a jó közepes teljesítményre, ám a teszteredmények mást mutatnak. Az NEC merevlemez szintén csak átlagosan muzsikál, a Sony újrairója pedig csupán 8x-os sebességre képes.

A Fujitsu konfigurációja egy 17 colos monitort is tartalmaz, a merevlemezén pedig előre telepített Windows ME, Microsoft Works 2000 és néhány játék található. Kapunk még egy noname billentyűzetet, egy egeret és egy hangszórópárt is – az utóbbit pályafutásunk legpremeditált hangját produkálta. A 460 ezer Ft-os ár nem rossz egy márkás, 1GHz-es géppert, de – ahogy talán a fentiekből is kiderült – ez bizony fájó kompromisszumokkal járt együtt. Vegyünk inkább valami mást. **PCF**



Sose fejtél a külső alapján: az Euroline nem azt nyújtja, mint amit elvárnánk tőle.

Labtec Pulse-424 Speakers

Nagydarab és hangos, egyszerű panelbe csak közvetlenül elköltözés előtt vegyünk illet...



HA TISZTESÉGES hangszórókat csatlakoztatás a géphez, új világ tárul elénk. Vegre kiderül, hogyan tudnak az MP3-aid közel ugyanolyan jól szólni, mint az eredeti felvételek. Sok terméknel a minél jobb hanghűséget állítják a középpontba, a Labtec mérnökei viszont a mély hangokból akarták kihozni a legtöbbet.

A jó minőségű basszus különösen a PC-s játékosoknak fontos. Nem mindegy ugyanis, hogy a hang alapján meg tudjuk-e állapítani: rocket launcherrel vagy shotgunnal tüzel-e ránk az ellenfél. A Labtec nyolccollos mélynyomójának hangja szinte új dimenzióval gazdagítja a hangspektrumot és alapjaiban változtatja meg a subwooferekről alkotott elképzeléseinket.

Az apró magas sugárzókat leginkább fejmagasságban érdemes elhelyezni. A jobb oldali hangszórón hangerő-szabályozó és fülhallgató-bemenet is van – mindkettő nagyon hasznos lehet. A hangminőség kiváló, bár még sem közelíti a VideoLogic Sirocót vagy a Sirocco Crossfire-t, de igazából nem is ezekkel kell összehasonlítani.

A manapság használt PC-s hangszórók sokkal többre hivatottak, mint hogy csupán eljuttassák a Windows nyitódallamát a gép bekapcsolása

után. Mostanában már egy átlagos felhasználó is használhatja multimédiára, MP3-hallgatásra, DVD-zésre vagy zeneszerzésre a gépet. A Labtec hangszórója éppen ilyen feladatokra a legalkalmasabb.

Az egyetlen baja igazából csak az, hogy miközben az 5.1-es surround rendszerek egyre elterjedtebbé válnak, addig a Pulse-424 tudása mindössze a stereóig terjed. Ha csupán MP3-akat vagy CD-ket akarunk hallgatni, ez is megteszi. Am ha viszonylag újabb hangkártyánk van, például egy SB Live! vagy egy VideoLogic Sonic Storm 2, csak felannyi „hangos” információ jut el hozzánk, mint amennyire a gépünk képes lenne.

Jó látni azt a hatalmas atalakulást, amely a PC-s hangszórók piacán az utóbbi években végbement, de ha már új készletet veszünk, ne sztereóit, hanem 5.1-es válasszunk, akármilyen jól is szól a basszus. **PCF**

**Fujitsu Euroline
FUJ11624B
Kb. 464 000 Ft**
● Fujitsu
● www.fujitsu-siemens.com

Pro és kontra
✓ 1 GHz-es Pentium III
✓ Korrekt ár
✗ Gyenge szoftverek
✗ Kis teljesítmény
✗ Elavult perifériák

Vélemény
50%

**Labtec Pulse-424
Speakers
Kb. 21 000 Ft**
● Labtec
● www.labtec.com

Pro és kontra
✓ Kedvező ár
✓ Dübörgő basszus
✓ Tiszta szél
✓ Fülhallgató-kimenet
✗ Csak sztereó

Vélemény
70%

Microsoft Trackball Explorer

Úgy néz ki, mint egy detonátor, pedig valójában nem más, mint az asztali egerünk közeli rokona.

A DESKTOP PC-K MÉRÉTEINEK NÖVEKEDÉSE MIATT egyre kevesebb szabad terület marad az asztalunkon a pizza számára. Még szerencse, hogy a Microsoft a Trackball Explorerrel segítségére siet mindazoknak, akik állandó helyszükében szenvednek.

Ez az optikai elven működő eger bármilyen kis helyen használható, mivel trackball lévén nem a szerkezetet, hanem csupán a rajta lévő piros gombócot kell mozgatni. Miután leküzdöttük első féltelmeinket azzal kapcsolatban, hogy az öt programozható gomb valamelyike esetleg kilövi a piros golyót a sztratoszférába, hamar ráértünk a hanyattgörgő izére. Azzal, hogy az egérkurzort a mutatóujjunkkal mozgatjuk, olyan sebességet érhetünk el, amiről a gyakorlatiabb felhasználók is legfeljebb csak álmódhatnak.

A Trackball Explorer által nyújtott pontosság először persze inkább zavaró, mint hasznos. Finomhangolás nélkül

ugyanis nem mindig könnyű etaltalni a kisebb ikonokat vagy kijelölni egy-egy karaktert a szövegszerkesztőben. Az is furcsa, hogy állandóan arhába tennék az egeret, pedig ennek jelen esetben nem sok értelme.

A görgő, illetve a harmadik és a negyedik gomb tökéletesen kézre esnek, így könnyedén tudunk weboldalakon vagy dokumentumokban navigálni. A jobb oldali egérgombnak megfelelő kapcsoló megnyomása hoz viszont pont annyira kell arhába tenni a kezünket, hogy az néha már idegesítő, különösen játékokban. A másik hiba az, hogy a Trackball Explorerrel egyértelműen jobbkezesek számára tervezték – ballal egyszerűen használhatatlan.

Jövőt ídéz megjelenése ellenére a Microsoft hanyattgörgő gondol azokra is, akik még csak most akarják áttérni PS/2-ről USB-re. A kétoldalas használati útmutató a megfelelő csatlakozó

kiválasztásán túl másra nem is nagyon terjed ki. Az egér finomhangolását így csak saját kútunk vagy az install CD-n lévő online leírás alapján végezhettük el.

A trackball jó alternatívája a hagyományos egernek: az egérgádról például biztosan nem fog leesni, mint ahogy az Quake-zés közben oly gyakran előfordul.

A Microsoft optikai technológiája itt is jól vizsgázik: mivel nincsenek mozgó alkatrészek, nincs alkatrészkopás sem. Ennyi pénzért persze ezt el is várja az ember. Arról nem beszélve, hogy többé az asztalon se kell rendet rakni... **PF**

Sharp AJ-6010

Nyomtatóra és szkennerre is szükség van, de nincs hely mindkettő számára? Talán itt a megoldás...



Nyomtató, szkennel és fénymásoló: a Sharp AJ-6010 megéri az árát, de csak akkor, ha mindhárom szolgáltatását kihasználjuk.

A 6010-ES A SHARP AJ-SOROZATÁNAK legújabb darabja. A készülék nem más, mint egy tintasugaras nyomtató és egy szkennel összeházasítása. Ezzel egyrészt helyet takarítunk meg (bár nem sokat, mivel a 6010-esnek tekintélyes mérete van), másrészt a kevesebb vezeték miatt átláthatóbbá válik az egész rendszer: egy tápkábel és egy USB- vagy párhuzamos csatlakozó kell csak a korábbi 2-2 helyett.

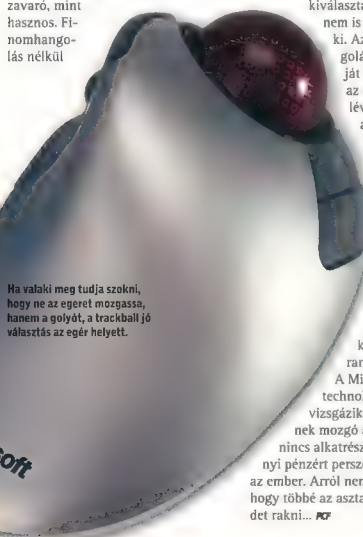
Az AJ-6010-es nyomtatásért felérő szék ugyanaz, mint ami az AJ-2100-ban is van. A képek nyomtatása viszonylag gyorsan megy (a gyári adatok szerint max. 12 fekete-fehér vagy 7 színes nyomtatás készül el percenként): egy A4-es méretű színes ábra festéktakarékosságon üzemében 40mp alatt készül el, és még a maximális 1200dpi-s felbontásnál sem kellett sokat várni. A kép éles és részletgazdag lett, a színek pedig kímódottan élhetőek. A nyomtató kezelőprogramja a kategória egyik legjobbjai: sokat tud, de közben egyszerűen kezelhető.

A sima papírra nyomtatott szövegek minőségével viszont nem voltak megelégedve a karakterek széle túlságosan elmosódottak. A papíradagoló megfelelő kapacitása ugyan

(100 lap bemeneti, 50 lap kimeneti), de a kimeneti oldalon lévő tálcán nem látszott túl strapabíróknak. A 40 ezer forintos AJ-1800-nál még elmege az ilyesmi, de 130 ezerért már többet vár az ember.

A szkennelést egy nagyon egyszerű TWAIN-driver felügyeli. Ez szintén könnyen kezelhető, de a végéreménnyel kapcsolatosan nem sok mindent tudunk állítani. A 600dpi-s optikai felbontás ugyancsak megköti a kezünket, de legalább gyorsítja a beolvasási folyamatot: egy A4-es képet 150dpi felbontással kevesebb mint egy perc alatt sikerült beolvasni. A csomaghoz a MGI PhotoSuite III-at is megkapjuk, ha esetleg nincs más fajta képszerkesztő programunk.

A szkennelést és a nyomtatót egyetese meg nem indokolná ezt az árat, az AJ-6010-nek azonban van egy harmadik funkciója is: a fénymásolás. Ehhez még csak PC sem kell. A kezelőszervek rendkívül egyszerűvé teszik a műveletet, és a gyorsaság előtt is le a kalappal: egy színes, A4-es oldal szkennelése és nyomtatása 34mp alatt lezajlott. Ha gyakran szkennelünk be képeket azért, hogy utána ki-nyomtaszuk őket, ez a funkció már önmagában megfontolásra érdemesé teszi az AJ-6010 beszerzését. **PF**



Ha valaki meg tudja szökni, hogy ne az egeret mozgassa, hanem a golyót, a trackball jó választás az eger helyett.

Microsoft Trackball Explorer Kb. 25 ezer Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Microsoft ✓ www.microsoft.com ✓ Helytakarékos ✓ Modern külső ✓ Gyors ✗ Meg kell szokni ✗ Játékokhoz nem jó 		70%

Sharp AJ-6010 Kb. 130 ezer Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sharp ✓ www.sharp.hu ✓ Gyorsan nyomtat és szkennel ✓ Remek nyomtatódriver ✓ PC nélkül is fénymásol ✓ Gyenge TWAIN-driver ✗ Szöveget gyengén nyomtat 		79%

Lego & Spielberg MovieMaker Set

Imádjuk a Legót és szeretjük a filmeket. Nem vitás, hogy a MovieMaker Setet nekünk találták ki.

MÁR SZINTE EL IS FEJEZTÜNK, hogy a Legót készítenek árulják. Hiába volt nekünk a repülőterétől kezdve a rendőrsőrsön keresztül a holdbázisig mindegyik, a vége mindig az lett, hogy az összes építőköcska egy hatalmas műanyag kupacot alkotott. Ez persze nem jelentette azt, hogy nem vigyáztunk rájuk úgy, mint a szemünk fényére. Akkoriban a Lego afféle filztözetkőzöknek számított a gyerekek között, nagyjából úgy, mint manapság a gyűjthető sportkártyák. Amikor kinyitottuk a MovieMaker Set dobozát, működésbe léptek a régi reflexek, és minden erőnkkel azon voltunk, nehogy elveszünk a darabok.

A legújabb Lego-fejlesztés egy mozi készlet, amely webkamerát és filmkészítéssel kapcsolatos útmutatásokat is tartalmaz. Végre mi építhetjük fel a diszleket, mi írhatjuk meg a forgatókönyvet és egy egyszerű szerkesztőprogram segítségével a vágás is a kedvünk szerint történik. A készlet egyenként 400 darabos, és körülbelül három-

negyed óráig tart összeállítani.

A kész diszlet egy fűldrengés sújtotta utcát ábrázol, és olyan „különleges hatások” is vannak benne, mint például a felpúposodott úttest, a leomlott toronyház vagy egy hatalmas dinoszaurusz. A diszletek mozgatója kis csúszkák és egyéb elmes szerkezetek segítségével történik.

A szoftvert még gyerekek is könnyedén használhatják, de aki igazán beleássa magát, az mások által is nézhető filmet készíthet. Rögzíthetünk mozgó- és állóképeket egyaránt – az utóbbinál minden képkockát külön kell felvenni. Ha akarjuk, a nagyobb hatás kedvéért a karaktereket akár morfolhatjuk is egymásba, a kész művet pedig még feliratozni is lehet. A hanghatásokról beépített effektek (kerékcikorgás, ordítás stb.) gondoskodnak, de igény szerint új hangokat is rögzíthetünk.

A MovieMaker Set túl drága játékszer ahhoz, hogy megvegyük magunknak, a gyerekek viszont valószínűleg nem élnének annyira. A megoldás: vegyük meg a gyerekek, aztán kérjük el tőle... **PCF**

Még a kamera is Lego!



Éppen egy szármányon film készül...

WinFast GeForce2 MX SH MAX

Le vagy égvé, de mégis csak jó lenne egy korrek 3D-s kártya? Mit szólnál egy GeForce 2 MX-hez?



Egyre több kártyára tesznek S-video kimenetet, hogy a képet monitor helyett akár TV-n megjeleníthessük.

HA ELTÖLTŐTŐL MÁR LEGALÁBB egy-két percet az nVIDIA alapú grafikus kártyák összeállításával, talán te is egyetértesz velünk abban, hogy jelenleg túl sok változatot kapható. A GeForce2 MX chipset megjelölésével viszont elűnhetnek a boltokból a régebbi TNT2-k, TNT2 M64-ek és Vantak, de úgy, hogy az alacsony ár-elfogadható teljesítmény kérésből továbbra sem kell engednünk. Az MX nagy előrelépés a korábbi belépő szintű nVIDIA termékekhez képest: az új chipset tudása itt-ott (bump mapping, hardveres T&L stb.) már a GTS-ekét idézi. Az első MX alapú kártyát a Leadtek jelentette meg.

A WinFast GeForce2 MX SH Max (nhu...) 64 Mb SDRAM-mal és AGP4x kompatibilitással büszkélkedhet. A chip órajele 200 MHz, míg a memória 183 MHz-en dolgozik. A hűtőventilátor mérete alapján 10%-nyi overclockot biztosan ki lehet hozni belőle – erősebb ventilátorral vagy hűtőpánszával talán még többet is.

Az nVIDIA gyakran frissít drivert, de az MX-et csak a legújabb

Ilyen termékekre mindig szükség lesz, de ez a teljesítmény még így is kevés.

verziók támogatják (11-től felfelé), ezért kétszer is gondoljuk meg, milyen meghajtóprogramot telepítenek hozzá. Az általunk tesztelt kártyának az S-Video kimenet volt a különlegessége (a képet így akár tévé is élvezhetjük), no meg az, hogy három LED alapján némi hibakeresésre is lehetőséget ad.

Az SH Max-ot 3D Mark 2001-gyel és Quake III-mal teszteltük egy PIII 500-as, 128 Mb RAM-mal szerelt DELL konfiguráción. Az eredmények nem voltak túl meggyőzőek. Az 1491 3D Mark-pontszám a mézőny aljára helyezi a kártyát, a Quake-ben mért 30 fps (1024x768, 32 bit) pedig sokkal kevesebb, mint amennyit egy ma kapható kártyától elvárna az ember.

Nem mindenki tud kiadni 150 ezer forintot félévente az aktuális csúcskártyáért, tehát ilyen termékekre mindig lesz kereslet, de úgy gondoljuk, ez a teljesítmény még ebben a kategóriában is kevés. Mi inkább valamelyik Kyro II alapú kártyát vennénk meg, amely kétszer nagyobb fps-ekre képes, így sokkal tovább „friss” maradhat a gépünkben. **PCF**

Lego & Steven Spielberg MovieMaker
Kb. 69 000 Ft

• Lego
• www.lego.com
• www.lego.com

Pro és kontra

- ✓ Halális szórakozás
- ✓ Mókás speciális effektek
- ✓ Videóvágó program
- ✓ Gyerekeknek való
- ✗ Drága

Vélemény

84%

WinFast GeForce2 MX SH MAX
Kb. 50 000 Ft

• SMC Direct
• www.leadtek.com

Pro és kontra

- ✓ Alacsony ár
- ✓ Nagy tudású chipset
- ✓ S-video kimenet
- ✗ Alacsony teljesítmény
- ✗ Létezik jobb vételek is

Vélemény

65%

Cordless Mouseman Optical

Ez lenne minden idők legjobb egere? Talán, de a görgőt azért még sokáig nem fogjuk feledni.

LÁTTUNK MÁR VEZETÉK NÉLKÜLI és optikai egereket is, de ez az első olyan modell, amelyeknek sikerült egy termékben egyesítenie ezt a két nagyszerű fejlesztést. Sokan talán azt mondják: lehet egy egér bármilyen, attól még egér marad. Szent igaz, de ha szeretnénk besöpörni néhány elismerő pillantást a barátainktól, a Cordless Mouseman Optical tökéletesen megfelel a célnak.

Ha valaki nem tudná, az optikai egerek abban különböznek görgős kollégáiktól, hogy egy szenzor segítségével határozzák meg a helyzetüket. Mivel nincsenek mozgó alkatrészek, nincs, ami telemenjenen trutyival, és – elméletileg – az egér pontossága is sokkal nagyobb. A gameerek ennek ellenére jobban szeretik csúcsmínőségű görgős típusokat, amelyekhez speciális egérgombokat használnak.

A Cordless Mouseman Optical rádiójeleket bocsát ki magából. Ezeket egy USB-portra csatlakoztatott vevőberendezés fogja fel. Mivel rádióhullámokról van szó, nem szükséges, hogy az egér és a vevő „rállásson”



egymásra: mindkettő bárhová tehető, így végre megszabadulhatunk az íróasztalunkat korbeszövő kábelrengetőtől. A megoldás hátránya az, hogy az egér természetesen elemmel működik, s emiatt valamelyest nehezebb.

A Mouseman Optical a tesztek során kitűnőre vizsgázott, de úgy éreztük, mintha egy kissé lassan reagálna. Játék közben viszont kiderült, hogy pontosan ugyanolyan jól – ha nem jobban – működik, mint bármilyen más USB-s optikai egér. A gameerek talán még külön örülnek is annak, hogy itt garantáltan nem akad meg a kábel, sem a legkicsit zavaros pillanatokban sem. Igazából csak az nem tetszett, hogy a Mouseman Optical a Logitech szerint csupán három hónapig bírja két elemmel.

Akkor tehát megszületett minden idők legjobb egere? De meg ám! Se görgő, se kábel: a Logitech terméke egyszerűen kihagyhatatlan. Legfeljebb arra kell vigyázni, nehogy deathmatch közben fogjony ki az elem. **PC**



Se görgő, se kábel: ime a világtörténelem első optikai, vezeték nélküli egere.

Cordless Mouseman Optical
Kb. 23 000 Ft

Media-Markt
www.mediamarkt.hu

Pro és kontra

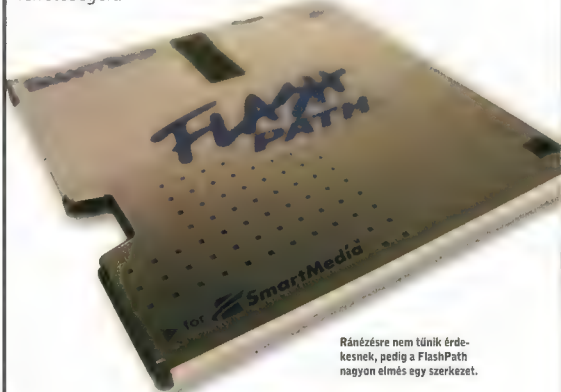
- ✓ Rádiós
- ✓ Optikai
- ✓ Jól néz ki
- X Drága
- X Hamar kifogy az elem

Vélemény

90%

FlashPath SmartMedia

A FlashPath-szal kitágíthatjuk a SmartMedia kártyáink lehetőségeit.



Ránézésre nem tűnik érdekesnek, pedig a FlashPath nagyon élmés egy szerkezet.

A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK csodálatos kis szerkezetűk, de vannak hátrányaik is. Az egyik az, hogy ha ugyanúgy akarjuk használni őket, mint egy hagyományos kamerát, jó néhány memóriakártyát kell magunknál tartanunk. Akár SmartMedia-, akár CompactFlash kártyákat használ a gépünk, ha jó minőségű képeket akarunk készíteni, hamar kifogyhatunk a tártérből.

A FlashPath SmartMedia kártyával a képek áttöltésének folyamatát gyorsíthatjuk fel. Ez a helyes kis szerkezet mindenféle SmartMedia kártyával kompatibilis, és segítségével egy 3,5 colos floppy meghajtó révén bármilyen gépen elérhetjük a memóriakártyán tárolt adatokat. A SmartMedia kártyát csak be kell tenni a FlashPath-ba, a FlashPath-et pedig a gépbe, és máris áttölthetjük a gé-

pünkre a felvételeket. Hogy miért jó ez? Mert máskülönben ki kell kapcsolni a fényképezőgépet, ki kell venni belőle a memóriakártyát, beletenni egy másikba, majd a kivett kártyán lévő adatokat át kell tölteni a gépre. Lehet, hogy ez elsőre nem hangzik bonyolultnak, de aki gyakran csinálja, az hamar belefárad.

A FlashPath másik nagy előnye, hogy nem kell telepíteni: igazából egy 3,5 colos lemezzről van szó, amit ennek megfelelően kell és lehet használni. A képek áttöltése egyszerű másolássá válik, így végleg elfelejtethetjük a fényképezőgéphez mellékelt segédprogramot.

A szerkezet akkor is jól jön, ha éppen nincs digitális kameránk vagy egység, SmartMedia kártyát használó perifériánk, viszont nagy hasznát vennék egy 8 vagy 16 Mb-os floppy-lemeznek. A SmartMedia ráadásul sebes egy jószág: sokkal gyorsabb, mint egy Zip lemez vagy egy CD-író. Persze ha csupán floppyként használjuk, ennyi pénz talán felesleges kiadni érte, ráadásul a tisztán tartására is nagyobb gondot kell fordítani, mint a floppylemezek esetében. Ha viszont olyan kitényvel rendelkezünk, amelyben cserélőként kell a SmartMedia kártyát, a FlashPath-szal rengeteg idő takaríthat meg. **PC**

A FlashPath akkor is jól jön, ha nincs digitális kameránk vagy egység, SmartMedia kártyát használó perifériánk.

FlashPath SmartMedia
Kb. 23 000 Ft

SmartDisk
www.smartdisk.com

Pro és kontra

- ✓ Gyors
- ✓ Egyszerűen használható
- ✓ Nem kell telepíteni
- ✓ Bármilyen másolható
- X Egy kártya kevés

Vélemény

84%

Sitecom Multiplayer Gamers Networking Kit

Több PC tulajdonosa vagy? Kösd össze őket, és tudd meg, milyen érzés egyszámjegyű ping mellett Quake-ezni.

A LEGTÖBB PC-TULAJDONOS UGY gondolja, hogy két PC összekötése az okkult tudományok tárgykörébe tartozik. Az is, de csak ha még mindig Windows 3.1-et használnak az ember. Windows 98-cal, ME-vel, 2000-rel vagy XP-vel gyerekjáték az egész. Az otthoni hálózatnak számos előnye van, ez a készlet azonban kimondottan a játékosok kedvét igyekszik keresni.

A dobozban két hálózati kártya és nyolc méter kábel található. A „hálókártyák” PCI-os modellek, és a legfeljebb tulajdonságuk az, hogy kissé hiányosnak tűnnek: mintha valaki kipróbálta volna belőlük az áramkörök lap legnagyobbszámú részét, és csak egy chipet, továbbá néhány ellenállást hagyott meg rajtuk.

A telepítés nem okoz gondot: újraindítás után a Windows 98 azonnal felismeri az új kártyát, és bekéri a telepítőlemez.

Ezután újabb reboot következik, és a kártya máris ott díszel a Vezérlőpult/Rendszer-menü.

ben felsorolt perifériáknál. Ha valaki fájlokat akar megosztani a két összekötött gép között, annak a telepítési útmutató pontosan leírja, mit kell tennie.

A kártyák 10/100 Mb sebességűek, vagyis a teljesítményük nagyobb, mint a legtöbb olcsó hálókártyáé. Ez a sávszélesség játéktól függően 5 és 15 közötti pingértéket jelent. Ha tehát létezik mód arra, hogy kiderüljön, a haverunk vagy

**Ha létezik mód arra,
hogy kiderüljön,
a haverunk vagy mi
tudunk-e jobban
railgunozni, akkor
EZ AZ.**

mi tudunk-e jobban railgunozni, akkor ez az.

A Sitecom csomagjával igazából az az egyetlen bajunk, hogy sehogyan sem lehet kibővíteni a hálózatot. Az RJ45-ös kábelnél nem működik a régebbi koaxiális vezetékekkel ismert módszer a további gépek bekötésére, így aztán ha újabb gépet akarunk hozzáadni az otthoni LAN-hoz, vennünk kell egy routert. Két gép esetén persze ez a gond nem merül fel, de ha most két gépünk van, később lehet akár három vagy négy is. Az a készlet mindenesetre olcsón és jól megoldja az otthoni felhasználók játékgondjait. **PF**

Meg vannak láva a japánok: ezen ugyanis már nincs mit kicsinyíteni.

Mustek gSm@rt 300

A PC-s perifériák egyre kisebbek és egyre jobbabbak lesznek. Sajnos azonban vannak kivételek.



A gSm@rttal sosem fogunk címlapot készíteni, sőt egyáltalán nem fogunk vele bekerülni az újságba. Kivéve most.

A LÉTLÖLAK NINC MÉR MESSZE AZ idő, amikor mindenki megengedhet magának egy digitális fényképezőgépet. Negyven ezer forint alatti árával a gSm@rt 300 már elérhető közelségbe hozta ezt a várt napot. A Mustek terméke nem más, mint az eldohadt fényképezőgép digitális megfellelője. Olyan egyszerű, hogy egyszerűbb már nem is lehet: nincs rajta se LCD, se zoom, se memóriáslot. A képeket egy beépített 4 Mb-os Flash memóriamodulon tudjuk csak tárolni, ami faramuci egy megoldás: ha már a Mustek a Flash mellett döntött, egy slotot már igazán hasíthatott volna hozzá. A gSm@rt 640x480-as felbontása nem fog belőlni egy csapásra Toscani csínálni, de annak legalább örülhetünk, hogy ekkora felbontásban 60 képet tudunk elmenteni a memóriába (320x240-es felbontással 120-at).

Ne kertejlünk, mondjuk ki ösztint: a képmínőség nagyon gyenge, főleg a belső felvételek sikerültek gyatraira. Ha például egy fal sárga, az egész felvétel vizezteszínű lesz. Persze ha csak az a lényeg, hogy a minőségtől függetlenül megöröksítünk valamit, a gSm@rt akár még megfelelő is lehet. A kezelőszervek egyértelműek, a felvételek hamar elkészülnek, az ártóltés gyorsan megy az USB-n keresztül, a kül-



A szélhámosok ilyen képeket használnak a szellemek létezésének igazolására.

ső felvételek pedig (jó idő esetén) könnyedén felhozhatók olyan szintre, hogy a weboldalunk látogatói vagy a nagyi ne vegyenek észre semmit.

A dokumentáció viszont borzalmas. A mellékelt egyetlen A4-es lapon csak az van rajta, hol található az egyes gombok, a meghajtóprogram telepítésszerű vagy a képek ártóltésének mikéntjéről viszont nem kapunk részletes információt. Jobb híján csak annyit tehetünk, hogy betesszük a CD-t és várjuk, mi történik. A dobozban egyébként az szerepel, hogy a gSm@rt webkameraként is használható, de hogy miként, azt megint csak magunknak kell kitalálni. Akárhogy is van, 90x65x32 mm-es méretével a Mustek digitális fényképezőgép legalább bárhová magunkkal vihetjük anélkül, hogy egy súlyos kolonc lógna állandóan a nyakunkban. **PF**

**Multiplayer Gamers
Networking Kit
Kb. 22 000 Ft**

Sitecom
www.sitecom.com

Pro és kontra

- ✓ Könnyen összerakható
- ✓ PCI-os kártyák
- ✓ Alacsony ping
- ✓ Kedvező ár
- ✗ Nem bővíthető

Vélemény

68%

**Mustek gSm@rt 300
Kb. 38 000 Ft**

Mustek
www.mustek.com

Pro és kontra

- ✓ Nagyon olcsó
- ✓ Gyors és egyszerű
- ✗ Rossz képmínőség
- ✗ Keves funkció
- ✗ Hiányos leírás

Vélemény

55%

Alapozás

Szeretnéd kicsit felgyorsítani a PC-det egy processzor- és alaplappcserével?
A PC Format szerint a következő három variációt érdemes számításba vened.

VESZEL EGY 1960-AS HASZNALTI bogárhátút, a motorhoz hozzáfűztesz egy turbófelöltőt, a karosszériát telepakolod spoilerrel, felrakod a kapható legvastagabb kezeket, és már kész is a sportkocsid, amivel porrá fogod alázni a Ferrari tulajdonosokat, igaz? Á, egy fenét. Egyetlen épész ember nem csinálna ilyet az autójával, de szinte mindannyian hasonlóan viselkedünk, mikor a PC-nk fejlesztésére kerül a sor. Megvesszük a legújabb grafikus- és hangkártyákat, tonnányi memóriát belepakolunk, és irlgmatlan méretű

merevlemez szerel, hogy a Windows jól érezze magát... és ekkor ér a csalódás, hiszen a *Quake III* még jobban szaggat, mint annak előtte.

PC-d fejlesztése szempontjából valóban fontosak az alkatrészek, ám a legfontosabb mégis az alaplap. Az alaplap és a processzor a PC-d lelke, és ha ezek nincsenek a csúcson, hiába hordtad össze azt a sok hardvert, nem hozhatod ki belőlük a maximumot.

Az alaplapoknak alapvetően két fajtája van: egyik az Intel chipsetekhez mint a Celeron és a Pentium III, a másik pedig az AMD Athlon és Duro-nokhoz. Mielőtt nekiátlálna vadul fej-

lesztetni, érdemes eldönteni, hogy melyik utat választod. Az AMD nagyon népszerű és jó teljesítményt nyújt, tehát nem fogsz csalódni benne; emel-

**A sebesség hiánya
PC-d szívében azt
eredményezi, hogy
az egyéb hardve-
reidet sem használ-
hatod ki teljesen.**

lett sokkal olcsóbb, mint az Intel. Vá-sárlás közben tartsd észben, hogy az egyik fajta alaplap nem működik iga-zán együtt a másik processzorral.

Sok tényezőn múlik a döntés; az összes modern alaplapon már megtalál-ható az UltraDMA66-os gyors meghaj-tók támogatása, és néhányat már az új UltraDMA 100-as szabvánnyal szerel-nek föl. Arról is bizonyosodj meg, hogy elég PCI slotot tartalmaz-e ahhoz, hogy elférjen benne az összes kártyád, vala-mint, hogy beépített grafikus ill. hang-kártyára vágysz. A következő oldala-kon olvasható szemlében minden szempontot figyelembe veszünk. ▶

AOpen AK-73 Pro



A könnyen telepíthető és kizárólag AOpen AK-73 megérdemli az aranyérmet.

Telepítés

Az AOpen alaplap installálása gyerekjáték. Csak rádd bele a processzort, dugd össze az egyértelmű feliratozott vezetékeket, és már kész is. Indításkor az alaplap érzékeli a CPU alapfeszültségét és busz-sebességet, és automatikusan elintézi a beállításokat – nem kell a jumperekkel kinlódnod. Ha esetleg még bátrabb vagy, egy pár dologgal eljátszódhatsz a BIOS-ban. Hardverellenőrző és a rendszer finomhangolására használható opciókat egyaránt találhatsz itt. Az alaplap figyeli a processzor órajelét, feszültségét és hőmérsékletét, emellett a rendszerhőmérsékletéről és a CPU-hűtő fordulatszámáról is itt kaphatsz adatokat. Az Athlon lapoktól eltérően a VH6-nem végzi el helyette az installálás egyes

Jellemzők

Az AK-73-as processzor a szokásos Athlon alaplapokra jellemző tulajdonságokkal rendelkezik. Az 8t PCI slot mellé még három DIMM is tartozik, amely egyaránt kezeli a PC100-as és a PC133-as memóriát. Láthatunk még két külön USB port csatlakozót, és a szokásos 4X-es AGP slot is ott van a videokártyának. Tartalmaz még egy AC97-es beépített hangrendszert, és egy AMR slotot a kombinált modem- és hangkártyáknak. Egyéb felhasználó-barát funkciók is helyet kaptak az előbbiek mellett. Míg hardverhiba esetén a legtöbb alaplap úgy csipog, mint valami szétcsúszott R2D2, az AK73 Doctor Voice Speakeren keresztül hallhatjuk az izes angol nyelven előadott problémaleírást. Csak próbáld meg processzor nélkül bekapcsolni, és rájössz, miről beszélünk.

Teljesítmény

Az AK-73 az egyik leggyorsabb Athlon és Duron alaplap, amihez valahá szerencsénk volt. Az UltraDMA66 és 100 IDE vezérlő a legújabb meghajtókat villámsebessé-

Még egyetlen alaplap sem nyűgözött le annyira minket, mint ez a csinos kis darab.

séggel futtatja, és egy jó 4X-es AGP videokártyával, valamint PC133-as memóriákkal felfegyverkezve könnyedén hasit.

ABIT VH6



Olcso, de az átlagos teljesítmény láttán ez nem meglepő.

Ez az alaplap a többi, itt is megvizsgált rokon BIOS-beállítási módszerét használja, amelyet ebben az esetben CPU Soft Menu-nek neveztek el. Az Athlon lapoktól eltérően a VH6-nem végzi el helyette az installálás egyes

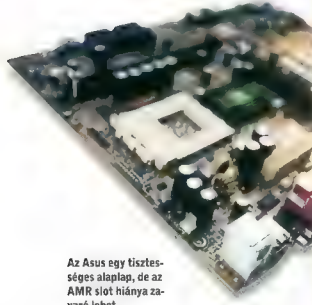
A VH6-nak van néhány kellemes tulajdonsága, és alapjában véve elég jól teljesít.

lépéseit, néhány dologra neked kell rájárnod. Nincs lehetőség emellett a processzor konfigurálására jumperekkel vagy DIP kapcsolókkal.

Az ABIT VH6 egy ATX-es alaplap, amely támogatja az Intel Pentium III és a Celeron processzorok FP-PGA és PPGA konfigurációit. Az alaplap lelke a Via Apollo Pro 133A chipset, amely a 66-os, 100-as és 133-as sebeségeket támogatja. A bővítési lehetőségek nagyon kedvezőek, hisz azen öt PCI, három DIMM, egy 4X AGP slot, egy AMR slot és – nem vicc! – egy ISA(!) csatlakozó található benne. Annak ellenére, hogy a Microsoft megpróbálja a technikát eltávolítani gyökereitől, jó látni, hogy vannak még olyan hardverek, melyek megőrzik a hagyományokat. Található rajta emellett még egy szinte követelményszámba menő AC97-es hangrendszer, és, akárcsak az összes itt szereplő vetélytársa, a VH6 egyszerre legfeljebb négy USB-portot támogat (bár ehhez már extra kábelre lesz szükséged).

Ha már sikeresen összeraktad, felinstalláltad, megmérted, a VH6 ugyanolyan stabil és megbízható, mint a többi, Via chipsetet használó alaplap. A technikai tanácsadás webooldalán olvasható felhasználói kommentárokból kitűnik, hogy kompatibilitási problémák lehetnek az Aureal chipsetet használó hangkártyákkal, de mivel nekünk ilyen nincs, erről nem nyilatkozhattunk. A rendszersebesség sokkal lassabb, mint az általában használt MSI Celeron alaplapoknál, még ugyanazzal a processzorral és driverekkel is. Láttunk ebben az árkategóriában gyorsabb és lassabb alaplapokat egyaránt; a VH6 ezek között körülbelül felüton helyezkedik el. Egyébiránt a teljesítményére egy rossz szavunk sem lehet. Van nála jobb, de sokkal gyengébb is.

Asus A7V-E



Az Asus egy tisztességes alaplap, de az AMR slot hiánya zavaró lehet.

Az A7V-E-t a neked tetsző módon állíthatod be – tartalmazza a hagyományos jumperelési lehetőségeket, de akár szoftveresen is kísérletezhetsz vele az Asus saját JumperFree rendszerének köszönhetően. A jumper módban a SIP kapcsolókkal közvetlenül állíthatod a CPU frekvenciát és a szorzót. A JumperFree alapértelmezésben aktív, és ennek köszönhetően pont olyan könnyen telepíthető az alaplap, mint az AOpen; csak annyi a dolog, hogy berakod a processzort, a memóriát, és már mehet is. Ahogy az a modern alaplapoktól elvárható, megtalálhatjuk a szokásos rendszerfigyelő eszközöket is, mint például a CPU hőmérséklet, sőt, még egy szoftvert is kapunk, amellyel Windows alatt vizsgálhatjuk meg. Másik érdekesség, hogy amíg gépünk Standby módban szunnyodik, lekaphatjuk a ventilátort.

Mint ahogyan a legtöbb Athlon alaplap, az Asis is Via Apollo KT133 chipsetet használ, és hat PCI slot közül válogathatsz. Sajnos ez csak két DIMM slotnak (100 vagy 133 MHz) hagyott helyet, ami kevesebb, mint az

Összegezve mindent nem rossz alaplap ez, de ebben a hónapban találtunk egy jobbat is.

előbbi két alaplap esetében. A grafikai támogatást egy 4X-es AGP port személyében kapod meg, ami nem túl meglepő, de nincs AMR slot, és az AC97 hangrendszer is csak a speciális modelleken található meg.

Az A7V-E nem kispályás a Duron és Athlon rendszerek futtatásában, de azért az AOpen AK-73 Pro teljesítményét még így sem éri el. Bár a két alaplap rendszerleírása nagyon hasonló, az Asus mégsem tudja lehagyni az AOpen-t – persze így is nagyon szimpatikus egy jószág. Az alaplap támogatja az UltraDMA66- és 100-as meghajtókat, és a hozzá kapható tápkábellet kicsit lassabb teljesítményt nyújtott, mint az AOpen – pedig ugyanazt a Samsung UDMA-100-as meghajtót használtuk Masternek, a Slave pedig mindkét esetben a Maxtor UDMA-66 volt. Ne értsétek félre, a teljesítménye ennek sem volt azért annyira rossz, csak a versenyntárs még nála is erősebbnek bizonyult. Bármelyiket vásárolod is meg rosszul biztosan nem jársz.

Órajel-húzás

Régebben a processzor- és alaplapyártók egyaránt próbálták megakadályozni vagy legalábbis megnehezíteni az órajel átállítását, de mostanában ez változni látszik. A kezdők számára még egy fejezet is íródott a kézikönyvben arról, hogyan próbálhatják meg a teljesítményt a végletekig fokozni. A DIP kapcsolók segítségével a szorzót közvetlenül változtatható, és a feszültségmódosítás a BIOS-ból lehetséges. A megfelelő hűtéssel és okos beállításokkal még a gyengébb teljesítményű AMD procik sebessége is drasztikusan növelhető a legtöbb alaplap esetében; a felmérések pedig azt bizonyítják, hogy ezen a téren is az AK-73 a kedvenc. Olvasd el a tájékoztatást és fokozd a teljesítményed!

Összegzés

Láttunk már egy pár Athlon alaplapot életünkben, de egyik sem nyűgözött le még annyira, mint ez a kis szépség. Az AOpen komoly munkát fektetett a fejlesztésébe, és ez meg is látszik rajta. A 24 karátos aranyból készült heatsink-től a részletes kézikönyvig minden egyes jellemzőn érződik a kivételes minőség. Egy kis extra hűtéssel valamint okos beállításokkal az AK-73 mesés eredményeket mutat a processzor-órajelek kezelésében, és egy Duron 600-at messze a megadott érték fölé tudtuk húzni a teljesítményt. Az AK-73 Pro kétségkívül egyértelmű győztes. Reméljük, a vásárlók körében is nagy sikert arat majd. Ha Duronhoz vagy Athlonhoz keresel alaplapot, ne habozz – itt a lehetőség.



Az az öt PCI slot elég lesz egy ideig...

AOpen AK-73 Pro Kb. 45 000 Ft

• AOpen
• www.aopen.com.tw

Pro és kontra

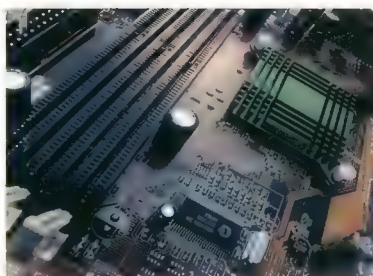
- ✓ Könnyű telepíteni
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Az órajel-húzó álma
- ✓ Igényes kézikönyv
- ✗ Kicsit drágább, mint a többi

Vélemény

91%

Sajnos a V6Hs meglehetősen rosszul reagál az órajellel való macerálásra – legalábbis a másik két írt tesztelt AMD-vel és egyéb Pentium alaplapokkal való összehasonlításban. A jumperok hiánya már megnehezíti a dolgot, és, csak hogy az egész még szebb legyen, nincsen FBS beállítás 83 és 100 MHz között. A feszültséget se nagyon lehet 1,7 fölé húzni. Ami viszont kellemes tulajdonság, hogy le lehet lassítani a memória sebességét – a legtöbb 133 MHz-es memória nem képes az elfűtődés komolyabb veszélye nélkül kezelni a 150 MHz-et. Ennek ellenére ha húzni akarod a processzort, ezt az alaplapot nem ajánljuk – ha szeretnél többet kihozni az olcsóbb Celeronokból, jobb lehetőségeid is akadnak. Ebben a kategóriában is csak átlagosat tud nyújtani.

A V6Hs kétségtelenül rendelkezik kellemes tulajdonságokkal, mint például a RAM készletletti módra állítása, és a régi ISA slot beépítése, mely utóbbit sokan még használják. Nagy általánosságban a V6H jól teljesít, az UDMA66 és 100-as meghajtók elérték az írt tesztelt AOpen-en kicsikart értékeket. Sajnos a telepítése nem valami könnyű, és az alaplap nem volt hajlandó befogadni azt a régi 366-os Celeront, ami valamilyen rejtélyes okból itt hányódott az irodában. A kézikönyv a kökemény szakmai zsargon és a képernyőfóttalkeletűsűlt szoftver-installációs útmutatók furcsa keveréke, de szükség esetén megteszi. Annnyit elmondhatunk, hogy a Celeronhoz és a Pentium III-hoz sokkal jobb alaplapot is kaphatsz.



A slotok száma még a legelszántabbaknak is elég lesz – és még egy ISA-s is van!

ABIT V6H Kb. 35 000 Ft

• ABit
• www.abit.com.tw

Pro és kontra

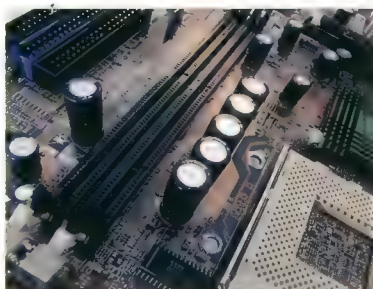
- ✓ Három DIMM slot
- ✓ Régi ISA slot
- ✓ RAM sebességszökkenés
- ✗ Nem hűzőható jól
- ✗ Átlagos teljesítmény

Vélemény

68%

Az alaplap régebbi verziója nem támogatta a DIP kapcsolókkal történő CPU sebességmódosítást, de szerencsére a legújabb kiadásra megjött az Asus esze, olyan hatékonyra tette ezt a jellemzőt, mint az AOpen AK-73 esetében. Legalábbis elméletileg. A CPU sebességet az FBS sebesség és a szorzó, öös, szorzatként kapjuk meg, így egy 100 MHz-es beállítás 7-es szorzóval 700 MHz-re gyorsítaná Duronunkat. (ami nem is annyira meglepő). Nyolcas szorzóval ez az érték már 800 MHz, ami igen szép teljesítmény, csak egy a bökkenő: a rendszer így közel nem olyan stabil, mint az AOpen-nél. Ha azonban óvatosan, kis lépésekben növeljük a sebességet, nem lehet gond még a megbízhatósággal sem – feltéve, ha a processzorod hűzhető, ugyebár... Az AOpen itt előtte jár, főként a stabilitásban.

Az A7V egy okos kis ATX-es alaplap, de sajnos nem képes kihozni magából azt a pluszt, ami miatt az AOpen nagy kedvencünké vált. A dokumentáció száraz és a fordítás néhol igen gyatra, és jópárszor végig kellett rágni magunkat rajta, hogy nyugodtan nekiállhassunk a processzorsebességgel bajlódni – és egy pár alaplappal azért már találkoztunk... Az AC97 hiánya nem zavart minket, hiszen jobb szeretünk valami tisztességes kártyát bepakolni erre a célra, de az, hogy nincs AMR slot sem, már kicsit kellemetlenebb volt – ez főleg akkor hátrány, ha mostanában szeretnél olcsóbb modemet venni. Összegezve mindjárt a hat PCI slotot, de ebben a hónapban találtunk egy jobbat is. Tudjátok, az AOpen!



A két DIMM slot miatt az alaplap nem nyújtja a másik kettő bővítési lehetőségeit.

Asus A7V-E Kb. 38 000 Ft

• AsusTek
• www.asus.com.tw

Pro és kontra

- ✓ Könnyű telepíteni
- ✓ Hat PCI slot
- ✓ Könnyű hűteni
- ✗ Csak két DIMM slot
- ✗ Nincs AMR és hang

Vélemény

80%

Windows XP

BÉTA
TESZT

A Microsoft merész kijelentéseket tesz az új OS-ével kapcsolatban. Úgy gondoltuk, ideje megnézni, igazak-e a hírek.

A WINDOWS-FELHASZNÁLÓK JELENTŐS VÁLTOZÁSOKNAK LEHETEK TÁNUÍ az elmúlt egymásfél évtizedben. Voltak közben valódi mérföldkövek (pl. a váltás Windows 3.1-ről Windows 95-re), jó néhány hepehupas szakasz (NT-s szervizcsomagok, amelyek pont az ellenkezőjét csinálták) és néhány felesleges kitérő is (valaki legyen olyan szíves, magyarázza el, pontosan mi értelme volt a Windows ME-nek). Most, az új évezred beköszöntével a nagy kérdés megint az, hogy mi újat tartogat számunkra a Microsoft.

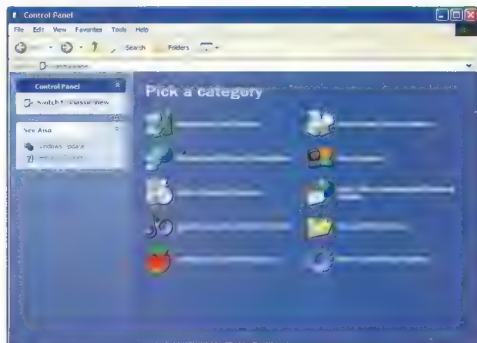
Az XP a legjelentősebb upgrade azóta, hogy a Microsoft grafikus felületet húzott a DOS-ra, és elnevezte Windows 1.0-nak. Az XP második bétaverzióját már jó ideje használjuk ahhoz, hogy örömmel jelenthessük: az új Microsoft OS valószínűleg meglehetősen jól fogja eltolni a felhasználókat – jól néz ki, egyszerűen kezelhető és meglepően sok újdonság van benne.

Az XP új szolgáltatásait látva felmerül a gyanú, hogy a Microsoft végre odafigyelt a felhasználók igényeire.

Külsőség

A Tálcá és a Start-ménü a Windows 95 óta szinte semmit sem változott, az XP-ben viszont forradalmi átalakulásnak leszünk tanúi. A hangsúly a használhatóságon van, ám ha valakit zavar a sok újdonság, egyetlen gombnyomással visszatérhet a régi felülethez.

A legnagyobb változás az, hogy a korábban az Asztalon lévő elemek a megnyitójától Start-ménübe kerültek. Ha tehát például a Dokumentumok-könyvtárat keressük, mostantól nem a desktopon kattintunk az ikonjára, hanem a Start-ménüből fogjuk kiválasztani. A leggyakrabban használt alkalmazások külön oszlopba kerülnek – valahogy úgy, ahogy a W98 és a W2K is kivonja őket a látkörünkből.



Az új Vezérlőpult jóval kevésbé ijesztő, mint az a szemétdob, amellyel a Windows 98 használóinak szembesülnie kellett.

Fagyás és kék halál
Mindegyik Windows OS örökölt valamit az elődjétől. Ezt a sort az XP is folytatja, mivel a Windows 2000 alapjaira épül. De miközben ez utóbbi operációs rendszer az üzleti felhasználók számára íródott (pontosabban olyanok számára, akik nem engedhették meg maguknak a sűrű lefagyásokat), addig az XP mindenkit célközönségnek tekint: az otthoni és az üzleti felhasználókat ugyanúgy, mint a köztörték levőket.

Egyszerűen, kedves Windows 95-, 98- és ME-felhasználók, készüljétek fel valami meglepetéssel: az XP-t nemigen sikerül majd lefagyasztani. A Windows 2000-hez hasonlóan az XP is sziklaszilárd, olyanynyra, hogy a tesztpéunk két hétig ment vele folyamatosan, mindenféle probléma nélkül. Az alkalmazások gyakran elfeledek magukról, és bemozdják az unalmast. Ezt a szokásukat az XP-ben is tovább folytatják, itt viszont fagyás esetén egyszerűen lezárhatjuk őket.



Már a bejelentkező képernyő is izeltitő ad abból a sok újdonságból, ami beljebb vár minket.

A biztonságot számos új funkció is erősíti. Ezek közé tartozik a System Restore (rendszerösszeomlás esetén helyreállítja a teljes OS-öt), a Driver Rollback (visszaállítja a régi drivert, ha az új hibásnak bizonyul) és a Compatibility Mode (elhítteti a régi alkalmazásokkal, hogy Windows 95-öt, 98-at, ME-t vagy 2000-et futtassanak). Úgy tűnik, végre a Microsoft is elismerte, hogy ami elromolhat, az el is romlik.

Easy PC

Az XP-be bekerült egy automatikus frissítési funkció, amely lehetőséget ad a felhasználóknak arra, hogy a frissítéseket közvetlenül a Microsoft oldaláról tölthessék le és telepíthessék. Beállíthatjuk, hogy az update-ek adott időpontban vagy a megjelenésüket követően azonnal töltődjenek-e le.

Szinte az összes beépített segédprogramot átírtak vagy feljavították: még a számlológépet is, ami pedig kb. 1906 óta úgy nézett ki,



Az XP Helpje automatikusan frissül az interneten keresztül, így mindig a legújabb információkat tartalmazza.

Az XP Tálcájának átméretezésével az óra a napot és a dátumot is mutathatja. A többi parancsikon is ugyanígy megnyagyobodik.

Ha visszatérünk a régi Start-ménükhöz, ismét jól ismert ikonok fogják kiegészíteni a desktopunkat. Még a megváltoztatásokat is visszahagyjuk.

A lehetséges parancsok az éppen kinyitott Explorer-ablakból függenek változnak, a kiválasztott ikonnak megfelelően.

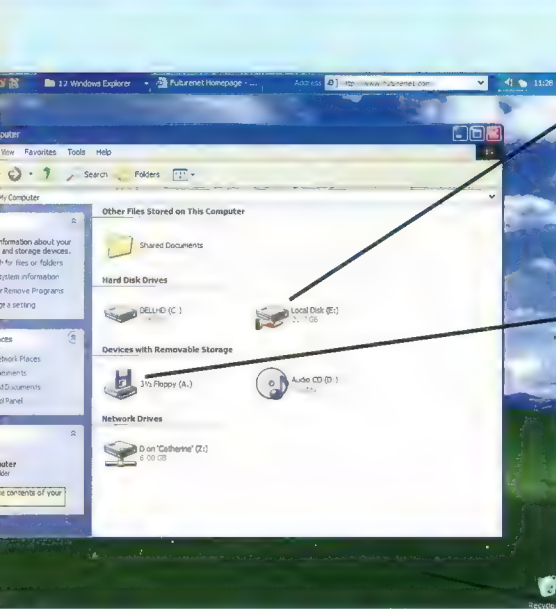
ahogy. Ehhez jön még hozzá a varázslók teljes átalakítása és kibővítése.

A korábbi operációs rendszerekkel ellentétben az XP az összes PC-felhasználónak tetszeni akar, a kezdőtől a power user-ig. Ebből a célból a Microsoft újragondolta, hogy mekkora beleszólási lehetőséget kívánna a különböző felhasználók. A Vezérlőpult például először csak a kezdők által leggyakrabban használt opciókat jeleníti meg, mint amilyen a Képernyő és a Nyomatok. Természetesen a bonyolultabb beállítások is ott vannak, csak külön kérés nélkül nem jönnek elő.

Anyu és apu

Az XP néhány új szolgáltatásait látva felmerül a gyanú, hogy a Microsoft végre odafigyelt a felhasználók igényeire. A ki- és bejelentkezés felgyorsítása például a családok életét könnyíti meg. Az adminisztrátor (apu) accountokat alakíthat ki a többiek számára. Ez még nem lenne olyan különleges, az viszont már annál inkább, hogy ha anyu ki akar nyomtatni egy levelet, miközben a fia éppen a házi feladatot készíti, a srác az alkalmazások lezárása nélkül

Fel vagy dobva?



Az ikonokat már nemcsak név és dátum, hanem csoport szerint is sorba lehet rendezni: pl. „cserélhető lemezes meghajtók”.

Az XP-ben minden ikont áttekint, hogy könnyebben fel lehessen ismerni őket. Az új ábrák nagyobb méretben is jobban mutatnak.

Az új, Luna néven emlegetett interfész ugyanolyan szagos és színes, mint az XP egésze, de ha nem tetszik, ki lehet kapcsolni.

is kiléphet. Amikor anyu végzett, és a srác ismét bejelentkezik, a programjait pontosan ott folytatják, ahol hagyta őket. Erre az egy szolgáltatásra már önmagában érdemes lenne reklámkampányt alapozni.

Az új alkalmazások telepítése mindig is veszélyes üzemnek számított, de az új autoplay funkció itt is rendet teremt. Amikor csatlakoztatunk egy új perifériát, mondjuk egy Zip-meghajtót, egy digitális fényképezőgépet vagy egy nyomtatót, az XP felismeri és újraindítás nélkül telepíti a szükséges drivereket. A tesztgépünkön az operációs rendszer azonnal rájött, hogy menet közben begyűjtünk egy Lexmark nyomtatót,

majd reboot nélkül feltette a megfelelő programokat.

Sok felhasználó tart azoktól a gondoktól, amelyeket az OS upgrade-je okozhat. Az XP ezen is segíteni próbál: az operációs rendszer váltásának minden lépését külön varázsló segíti. Miután az XP rendben felküzört gépünk, egy jól összerakott útmutatóból nemcsak az XP-ről, de a számítógép kezeléséről is sokat megtudhat az, aki igényli.

Látja? Nem látja? Na látja!

A Beta 2 új szolgáltatásai közül jó néhányan kapcsolatban erőtlen azt, milyen kézenfekvő hiányosságokat pótolat velük a Microsoft. Mostantól például „hűz-ds-éjtsd” módszerrel másolhatunk fájlokat a CD-írónkra. A szoftververziós azt is hajlandó volt észrevenni, hogy a folyamatosan on-line lévő gépek könnyű prédái a hackereknek, gyakran éppen a Microsoft hanyagságának köszönhetően. Az XP már tűzfalat is tartalmaz, amely a dialupos és a széles sávú eléréssel rendelkező felhasználókat is megvédi a rossz szándékú betolakodóktól.

Az XP újdonságainak egy része a laptopos felhasználók kegyeit keresi.

Ha például a hordozható gépünket az otthoni LAN-ból az irodai LAN-ra költjük, mostantól használhatjuk az új Multiple Network Connectivity szolgáltatást. Ennek segítségével ugyanazon a gépen két különböző rendszerezéssel is lehet, amelyek automatikusan betöltődnek, ha szükség van rájuk.

A Microsoft megcsámlálhatatlan új funkciót épített az XP-be. A ME (Windows 98 + egy ostoba mozgásképzőprogram) és a Windows 2000 (NT + a Win98 interfész) után végre egy olyan OS-t vehetünk a kezünkbe, amely valóban újdonságokat hoz. Minden elismerésünk a Microsofté – legfeljebb csak annyit jegyzünk meg meg, mindamellet, hogy jól néz ki és egyszerűen kezelhető, hogy legkezelebb nem szeretnénk egy évigzedet várni a következő nagy dobásra. **PCF**

Windows XP

© Microsoft

www.microsoft.com

Végre valódi előrelépés a Windows alapú OS-ek terén. Otthoni és üzleti felhasználók számára egyaránt ideális választás

Mi újság?



Digitálisfényképezőgép-tulajdonosok örvendeztek: az XP remek lehetőségeket kínál a képek rendezésére. Az áttekintés sokkal egyszerűbb vált. Komolyan.



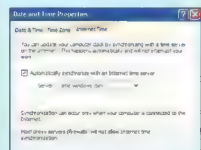
Íme az Internet Explorer 6. Az egyik legérdekesebb újdonság a böngésző beépített MP3-lejátszója. A Windows XP látványvilága és kezelése az IE6-on is érezteti hatását. Esetleg fordítva.



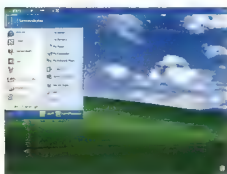
A Media Player 9-ba számos új funkció került, de némelyiknek nem sok az értelme. MP3-ba például lehet ugyan rip-pelni, de csak másolásvédelemmel, miközben a WMA-ba kódolt számok nem lesznek levételek.



Ha sikerül végleg lefagyasztani a PC-t (ki ne ismeri a helyzetet), a System Restore megoldja a gondot. A segítségével visszamehetünk az időben a legutóbbi működő állapotig. Pont, mint az ME-ben.



A lényeg a részletekben rejlik, mármint a Windows XP tobozódik az apróságokban. Különösen tetszik, hogy az rendszerszűrő az OS az interneten keresztül automatikusan egy atomórához igazítja.



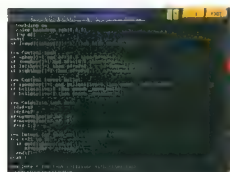
Ha az új Start-ménü zavar valakit, jobb egérgombbal kattintva és a Tulajdonságokat választva visszaállíthatja a régi.

DarkBASIC

A Blitz továbbra is csak 2D-t tud, ez a program viszont a 3D rejtelmeibe vezet be – hókuszpókuszok nélkül.

A DarkBASIC nem játékkészítő, hanem egy programozási nyelv. Ha tehát valakit elvezetett től el, hogy mindennap éjfélig gőnyed a gép fölé programkódot pötyögtve, annak nem ajánljuk ezt a programot. Viszont nulla az esélye annak is, hogy a DarkBASIC dobozában kibontása és a program telepítése után az első játéknak néhány óra alatt elkészül. A programhoz két használati útmutatót is adnak, és mindkettőt alaposan át kell tanulmányozni ahhoz, hogy elkezdhesd az érdemi munkát.

A DarkBASIC próbaverziója már jó ideje letölthető az internetről. A program a DIV Game Studio és a

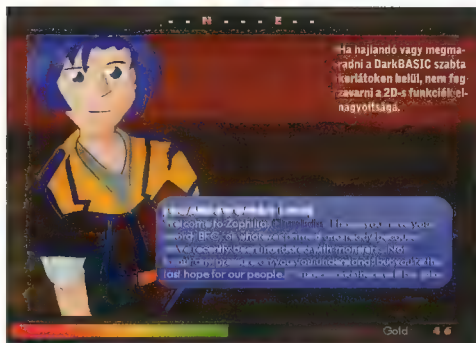


Akármiilyen borongós is az interfész, a legfeltehetőbb nem az, hanem a fix 640x480-as felbontás.

Blitz Basic közötti űrt tölti ki azzal, hogy elsősorban a 3D-s játékok készítésére összpontosított. Aki érdekel a téma, eddig is sokféle formában vizsgáltathatta a programot, hiszen autotversenyt, RPG-t, űrhajó-szimulátort és kirokójátékokat ugyanúgy készíthettek már vele, mint quake-s térképkezőket és Final Fantasy-stílusú harci jeleneteket.

A DarkBASIC rugalmassága valóban elképesztő. Igazából nincs olyan játékműfaj, amelyet kellő idő és tapasztalat birtokában ne lehetne létrehozni a programmal. Aki egy kicsit is beszél angolul, az könnyedén megtanulhatja parancsokat (Camera Position 0°, Make Object Sphere stb.), és a leírások is sokat segítenek abban, hogy minél mélyebbre áshassuk magunkat a 3D-s játékok készítésének rejtelmeibe (a példaként bemutatott játéknak szörnyei kell tűzpárbajt vívniuk).

A program készítői még így sem dőlhetnek végleg hátra nagy elégedettségükben. A DarkBASIC-ból hiányzik néhány alapvető szolgáltatás és van benne néhány programhiba is, de a rendszeresen megjelenő update-



ek állítolag minden gondot orvosolni fognak. Nagy kar viszont a rosszul sikerült 2D-s funkciókért, amelyek nem sok vizet zavarnak, és azt is lassan. Jelenleg a DarkBASIC a legjobb, 3D-s játékok készítéséhez használható programozási nyelv, de ha nem kőszőrüli ki a csorbait, az új Blitz Basic 3D el fogja söpörni a színről.

Ezzel a programmal sem lesz belőlünk azonnal egy Carmack – ha valóban érdekel minket a programozás, a jó öreg C++-nál még ma sem találunk ki jobbat. De a DarkBASIC-nek nem is a C++ meghaladása a célja, hanem az, hogy azonnal szórakoztatóvá tegyen egy gyakran bizony nagyon is unalmas elfoglaltságot. **PC**

DarkBASIC Kb. 17 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> FastTrak www.fasttrak.com <p>Ha csak úgy: PII-300, 64 Mb. Win 95/98/2000, 8 Mb-os, Direct 3D-kompatibilis 3D-s kártya</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Készíts 3D-s játékokat! ✓ Kitűnő leírások ✓ Idővel megtanulható ✗ 2D-ben nagyon gyenge ✗ Hiányzó funkciók 	<p>86%</p>

Reason

Ha profinak hangzó zeneszámokat akarsz komponálni PC-n, a legegyszerűbb, ha már ma megveszed a Reason-t.

A MIOTA CSAK LEHETŐSÉG van arra, hogy a szintetizátorok és egyéb hangszerek hangját szoftveres formában is meg tudjuk szimulálni, a számítógépekhez érő zenészek egyre csak azon törik a fejüket, miként lehetne egy egész stúdiót helyettesíteni a PC-vel. Vajon mikor jön el az idő, amikor egy egész szobányi felszerelést lecserélhetünk egyetlen alkalmazásra? Most, a Reason megjelenése a kérdésre rövid úton megkaptuk a választ.

A Propellerhead Software, a program fejlesztője már jó néhány éve megmutatta az országlkörmetit



Ha megnyomod a [Tab]-ot, minden megfordul, és láthatóvá válnak a kábelek. Ma mozgató ked, még lengnek is!

a Rebirth nevű szoftveres szintetizátorral. A Reason sem az egyetlen stúdió-program a piacon, de mindenképpen ez az egyik legautentikusabb. Vessünk egy pillantást az interfészre: teljesen olyan, mintha egy óriási keverőpult volna. Ha lenyomjuk a [Tab]-ot, az egész hőbelevanc megfordul, mi pedig pontosan látjuk, hogy az egyes modulok hogy vannak összekötve egymással. Modulból annyit tölthetünk be, amennyit a gép elbírná – ráadásul a program nem is fájja úgy az erőforrásokat, ahogy először gondoltuk. A legfontosabb kütük a szubtraktív analóg szintű, a sampler, a dobgép és a mixer, amely már-már egy hardveres keverő tudósát közelelt. A zenénket egy különösen jól sikerült sequencerrel rendezhetjük össze, és vannak effektmódulok is. Természetesen MIDI-billentyűzetet

készítől is bármít bejuttathatunk, bár ennek minősége a hangkártyától és annak meghajtóprogramjaitól is függ. A program második CD-jén egy 500 Mb-os hangtárat találunk. Mivel ez mindent Reason vásárló számára hozzáférhető, elég csupán egy rövid hangfájlt feltöltenünk a Propellerhead weboldalára, saját zenénk mindenki gépén ugyanúgy fog szólni.

Nehéz lenne rosszat mondani erről a kiváló programról – bárkinek is mutattuk meg, rögtön a hatása alá került. Kétségtelen, hogy nem olyan könnyű kezelni, mint amilyenek egy „hardveres” stúdió kezelőszervei, de kiváló a hangja és használni is könnyű. Az ára elég borsos, de ha belegondolunk, hogy a piacon jelenleg ez a legjobb, már nem is tűnik olyan magasnak. **PC**

► A Reason moduljai egymás tetején – pontosan úgy, ahogy egy igazi stúdióban.

Reason Kb. 130 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Propellerhead www.propellerhead.se <p>Ha csak úgy: PII-233, 64 Mb. Ha tényleg: MIDI-interfész és billentyűzet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Minden egyben ✓ Olyan, mint egy stúdió ✓ Hatalmas hangtár ✓ Egyszerű használni ✗ Nem lehet tekergetni... 	<p>95%</p>



McAfee Utilities

A Windows-ban már amúgy is rengeteg segédprogram található – miért kellene még többel bajlódni?

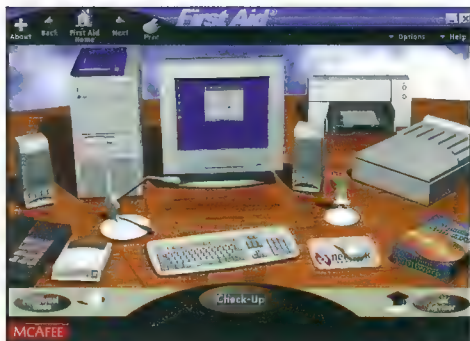
A McAfee Utilities tulajdonképpen nem más, mint egy segédprogram-gyűjtemény, amelyben az egyes részeket egy közös interfész révén érhetjük el. A leghasznosabb szolgáltatást talán az undelete (letörölt fájlok visszaállítása) és a McAfee Image nyújtja – az utóbbi segítségével biztonsági másolatot készíthetünk a merevlemez sérülékeny részéről. A QuickClean Lite a felesleges foglalt helyet szabadítja fel azáltal, hogy megkeresi a szükségtelenné vált fájlokat, míg a Zip Manager ugyanazt csinálja, mint a Winzip. A biztonságért két program, a GPG és az EZShredder gondoskodik: az elsővel kódolhatjuk a fájljainkat, míg a másik-

kal véglegesen letörölhetjük őket.

A többi segédprogram kevésbé tűnik hasznosnak. A Discover Pro nevű rendszerellenőrző program például nem sokkal mond többet a gépünkéről, mint a Windows. A DiskMinder a ScanDisk némileg átalakított változata, és a Registry Pro sem haladja meg sokszorosán a windows-os Regedit képességeit.

Vannak itt kifinomultabb programok is, de némelyikükkel nemigen tudunk zöldágra vergődni. A Registry kitakarítása és optimalizálása például jól hangzott, és nyertünk is vele némi lemezterületet, de a program egy alkalommal csúnyán belefagyott a nagy igazgatásba. Megrendült bizalmunkat a DiskTune, a McAfee töredékzetesmentesítője sem állította vissza. Miután egy időre bekapcsoltuk, Cancel-lel le akartuk állítani, de erre kiírta, hogy „time out” – és lefagyott. Szerencsére a Task Managerrel le tudtuk zární, így komolyabb baj nem történt (legfeljebb a bizalmunk lett véglegesen oda).

A McAfee a Crash Protector-t ajánlja a lefagyott programok helyreállítására, de a fenti esetekben ez egyszer sem segített, mi több más alkalmazkorkor sem.

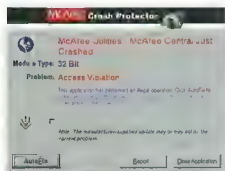


A First Aid hardver- és szoftvertesztet futtat le, majd tanácsokat ad a hibák kijavítására.

pedig volt belőlük egy-kettő. Persze lehet, hogy a tesztgépünk is ludas a dologban – ez esetben viszont nem látjuk, mi értelme egy olyan programnak, amelyik csak problémamentes gépeket tud megjavítani.

Összességében a McAfee Utilities egyáltalán nem olyan hasznos, ami-

lyennek gondolnánk. A funkciók jó része vagy ismerős már más programokból (pl. zip-fájlok kezelése), vagy csak minimálisan bővíti ki a Windows lehetőségeit. A többi szolgáltatás vagy háztalan (Crash Protector), vagy állandóan lefagy. Egy szóval is szász a vége: erre felesleges költeni. **PCF**



A Crash Protector megvédi a lefagyásoktól – de mi véd meg a Crash Protector-től?

McAfee VirusScan Wireless

Most, hogy egyre több kézi számítógép tud felmenni a netre, nem csak a PC-ket kell megóvni a vírusoktól...

A VIRUSOK VESZÉLYES JÓSZÁGOK, és ahogy nő az e-mail-, illetve a netforgalom, annál gyorsabban elterjednek. Az asztali PC-n minden józanul gondolkodó felhasználó végigfuttat időnként egy vírusellenőrzést, de mi újság a PDA-kkal? Ha kézi számítógépünk internetezni is

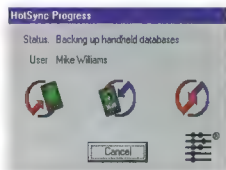
tud, mi több rendszeresen használjuk is ilyen célra, ugyanúgy beszélhetünk vele néhány vírust. Tény, hogy kimondottan PDA-kra eddig nem sok vírust írtak, ám amikor összehangoljuk az asztali és a kézi gép közötti adatokat, az utóbbi vírusgázdáként szolgálhat, és megfer-

tőzheti az otthoni rendszerünket.

A McAfee VirusScan Wireless ennek az esélyt igyekszik lecsökkenteni. A telepítéssel egykettőre megvagyunk: előbb az asztali számítógépünkre kerül fel a már jól ismert McAfee-féle víruskereső engine, majd a PDA-nkra települ egy programmodul. Innentől kezdve minden adatszinkronizálásnál véghezvük víruskeresést.

Ez tulajdonképpen semmiben nem különbözik a PC-s vírusellenőrzéstől (pontosabban csak akkor, ha a flash memóriát akarjuk ellenőrizni). A program többféle kézi számítógéppel is működik: Palmokkal (HotSync Manager 3.0 vagy későbbi esetén) éppúgy, mint Windows CE (ActiveSync 3.0 vagy későbbi) és Symbian EPOC alapú (PsiWin 2.3 vagy későbbi) rendszerekkel.

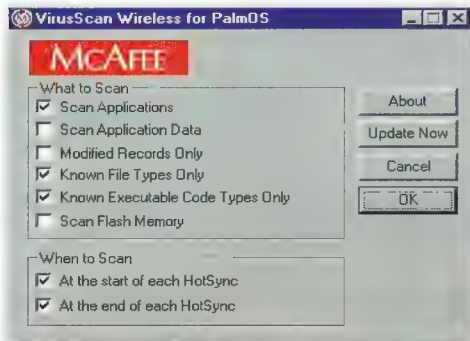
Egyszóval okos egy program, de nem igazán érjük, mi az értelme. Ha nem internetezünk a PDA-



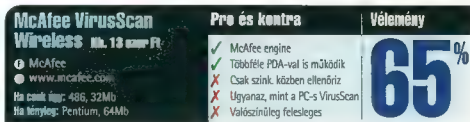
A VirusScan Wireless csak akkor fedezi fel a fertőzést, amikor szinkronizáljuk a PDA-t és a PC-nket.

nkal, nem valószínű, hogy valaha is vírus lesz rajta. És még ha sikerül is beszerzeni egyet, csupán adat-szinkronizálás esetén fogjuk észrevenni, vagyis a szoftver igazából nem a PDA-nkat védi, hanem a PC-nket.

A McAfee egyébként töredelmesen bevallja, hogy a PC-re telepített VirusScan nélkül az egész PDA-védelem egy fabatkát sem ér. Más szóval 13 ezer forintot adunk ki egy olyan engine-ért, amely csupán a szinkronizálást végző program által létrehozott fájlokat tudja ellenőrizni. Erre mondják, hogy ügyes. **PCF**



A VirusScan Wireless könnyedén konfigurálható – szinte bármilyen részfeladatra rá lehet venni.

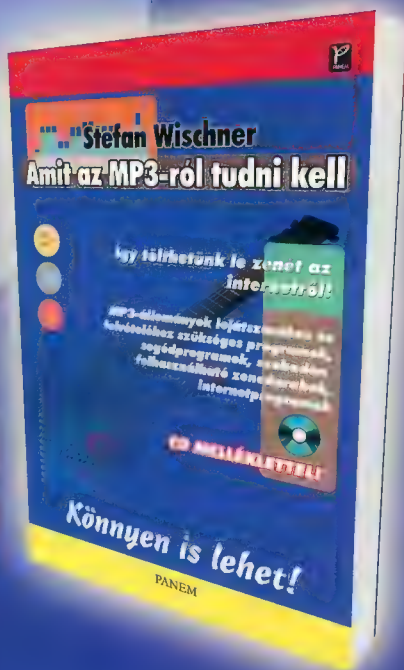




444 TIPP ÉS TRÜKK A MOBILTELEFONOK HASZNÁLATÁHOZ

A kézikönyv hálózati- és telefon függetlenül használható :)

1490.- Forint



CD-MELLÉKLETTEL

AMIT AZ MP3-RÓL TUDNI KELL

3400.- Forint



PANEM KÖNYVKIADÓ

1062 Budapest, Lohol u. 3/P
 Levelezési cím: 1385 Budapest Pf. 809
 Telefon: (1) 340-1515, (1) 320-8763
 Fax: (1) 239-3923
 E-mail: panem@panem.hu

WWW.PANEM.HU

Rendes render

Ha a Pixar lekörözése a cél, de néhány milliós kiadás egyetlen szoftverért kicsit megterhelő a kasszá, talán egy középkategóriás 3D program lehet a megoldás...

RENGTEG 3D MODELLEZŐ SZOFTVER létezik. A csúcsot a *Maya 3*, a *Softimage* és az olyan saját fejlesztésű alkalmazások jelentik, amelyeket kizárólag egy-egy cég – például a Pixar vagy az *Industrial Light & Magic* – használ. Vannak azután ezeknél olcsóbb, de még mindig nagyon profi programok, olyanok, mint a *3ds max*, a *LightWave* és a *Cinema 4D*.

Azok, akik nem szeretnék komolyan eladósodni az ukrán maffiánál egyetlen program beszerzése miatt, szerencsére jó néhány középkategóriás 3D alkalmazás közül vá-

laszthatnak. Bár ezek nem rendelkeznek olyan képességekkel, mint a nehézsúlyú versenyzők, a *Bryce*, a *trueSpace*, az *Amapi* és a társaik igazán – sőt, néha meglepően – egyszerű eredményt képesek produkálni.

Ha most a „Mire kellene nekem egy 3D program?” kérdés fogalmazódik meg benned, a digitális művészet egyik legünnepebb ága valószínűleg kimaradt az életedből. A legújabb 3D alkalmazások bonyolult eszközeivel gyakorlatilag bármilyen forma kialakítható. Ez lehet előlény (a *trueSpace* ben például a természetesebb mozgás kedvéért mesterséges csontváza épít-

hejük őket), valamilyen termék 3D terve, valóságú animáció vagy egyszerűen csak egy gyönyörű tájkép.

Vigyázat: nem könnyű kiválasztani a megfelelő programot, mint ahogy a kezelését megtanulni sem

A legújabb 3D alkalmazások bonyolult eszközeivel gyakorlatilag bármilyen forma kialakítható.

az. Először is meg kell gondolni, mennyire komolyak a szándékaink – még egy olyan viszonylag olcsó program, mint az *Amapi*, is belesikerül kb. 120 000 kemény magyar forintba. Ha azonban megvan a döntés, bármelyikre is esett a választásunk, a weben számos használati utasítást, tippet és tanácsot találunk 3D-s képességeink fejlesztéséhez – csak egy kis kutatásra van szükség.

Hogy segítsünk a döntésben, személyre vettünk három a legnépszerűbb 3D alkalmazások közül: a *Bryce 4*-et, a *trueSpace 5*-öt és az *Amapi 3D 6*-ot.



Bryce 4



Szolgáltatások

A Bryce nem számíthat minden jóvendőből 3D művész érdekeltésére, mivel elsősorban tájgenerálásra tervezték. Ha karaktermodellezés vagy animáció a feladat, máshol érdemes körülnézni. Lágyan hullámzó dombok, vagy különös világok élre keltséhez viszont kétségelenn ez a legjobb program. Számos eszköz segíthet a munkánkban, ezek legbővebbje a Bryce 4-hez járó kiegészítő alkalmazások között is megtalálható. Ilyen például a Sky Labs, amivel részletesen szabályozhatjuk a nap- és a holdfényt, valamint a felhők és légkör kelteit. Egy másik eszköz a Terrain Editor - ebben egy szintezési rajz segítségével állíthatjuk be a terepalakzatokat és a magassági viszonyokat.

Használhatóság

Akár az első indítás után nekilátnunk a gyönyörű tájak megtervezésének. A terep létrehozásához elég egy kattintás, és a szerkesztés is könnyen megy a legördülő menük használatával. Ugyanez igaz a különböző tárgyak (például fák vagy sziklák) létrehozására. A Create menüpont segítségével bármilyen alakzat kialakítását, ráadásul a program széles választékát kínál előre megformált elemekből. A Material Editor rendkívül egyszerűvé teszi a tárgyak anyagának megadását. Miután tökéletesen elsajátítottuk a kezelést, a Deep Texture Editor segítségével bonyolult anyagfajtaikat is létrehozhatunk, elhelyezve őket a tárgyak modelljein. A navigálás nem ördögösség és a kezelőfelület bal oldalán elhelyezkedő eszközöket használva a tövölítés és a mozgás sem okoz gondot.

Renderelés

A Bryce 4 a raytracing nevű eljárást használja (egy képzeletbeli fény sugarat bocsát a tárgyra, ezek elalaktja ki az árnyékokat és a végező megformálást), így aztán figyelemre méltó, szinte fotóminőségű hatás elérésére képes. A renderelő nagyon sokféle beállítást lehetőséget kínál - használni ezeket is nagyon egyszerű.

A lehetőségek a négyszer ennyire kerülő szoftverek szolgáltatásaival is felveszik a versenyt.

trueSpace 5



A trueSpace mindig is trükkös program volt. Először is: ha elindítjuk, feltűnik, hogy a File és a Help menük a képernyő alján helyezkednek el és nem fent. Sőt, minden eszközt alul találunk - bár természetesen áthelyezhetjük őket. Ez a megközelítési mód viszont olyan munkaterülettel ajándékozza meg az embert, ami igazi (3D-s) vászonnak érződik - menük nélkül, ami kreativitásra, alkotásra csábít. Ráadásul kicsoda kinalat! Mindössze kb. 250 000 Ft-ért egészen lenyűgöző modellező eszközök kapunk: NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines), subdivision surfaces, törmelek effekt, Boolean, és ami talán a legfigyelemre méltóbb, 3D-s festőköszlet, amivel közvetlenül a modellekre vihetjük fel a mintákat és az anyagokat.

A trueSpace 5 nem tartozik a legkényebben kiismerhető programok közé, hiába rendelkezik valaki alapos 3D-s ismeretekkel. A kezdők valószínűleg ki sem látszanak majd a kézikönyvből. Ezzel együtt, ha az ember sikeresen elsajátította az alapokat, a modellek létrehozása és manipulálása már nem olyan nehéz. Sőt, a kidolgozásuk tulajdonképpen egyszerű drag-and-drop módszerrel is történhet. A többi 3D-s alkalmazáshoz hasonlóan, ha sikerül megtanulni a Bezier eszközök, valamint a Sweep és a Lathe parancsok használatát, a tervezés már egészen gyorsan megy. A subdivision surfaces használatával nehéz megbirkózni, de ha ezt is kiismerjük, gyakorlatilag bármilyen modell el tudunk készíteni. Még egy kellemes dolog: a Configuration Library. Ez jó néhány, különböző feladatokhoz (modellezés, 3D-s festés, térberendezés stb.) előre beállított kezelőfelület-változatot tartalmaz.

A Lightwork Design raytracing engine-nél köszönhetően a renderelés sokat fejlődött a legutóbbi verzió óta. A legbonyolultabb fény- és árnyékhatások megvalósíthatók, és a végeredmény lenyűgözően valóságos. A trueSpace többi eszközehez hasonlóan, a renderelőt sem könnyű megtalálni. Ha azonban megvan, garantált a kellemes meglepetés. A renderelt képek akár 8192 x 8192 pixel méretűek is lehetnek, a realizmus érdekében elmoshatjuk a mozgást, vihetjük a felszínt, speciális világítási effektet alkalmazhatunk, és a fényvisszaverődés vagy a felcsillanó felületek alkalmazása is megengedett. A trueSpace 5 egyik újdonsága az IIR (Interactive Image Regeneration). Ez IIR segítségével szerkesztés közben előrendelt képet készíthetünk a kiválasztott tárgyakról, így nincs szükség az egész objektum újrenderelésére.

Amapi 3D 6



Az Amapi egyike azoknak a programoknak, amiket az ember vagy imád, vagy gyűlöl. A 4. verzió megjelenése óta folyamatosan beszédtéma a 3D grafikusok körében - néhányan egyedülálló módszereit dicsérik, mások a megközelítési mód szokatlanságát átkozzák. A furcsa kezelőfelülettel eltekintve gazdag eszköztárral rendelkező kapunk. Teljes NURBS, és a subdivision surfaces beépítése reszük ideálissá azok számára, akik olcsó, de megfelelően felszerelt modellező programot keresnek. Az Amapi 6 csomag része a 3Space Dynamics Editor is. Működésben a cég megpróbál felkapaszkodni a web dicsőségeseen száguldo vonatára, az új eszközzel a felhasználók Zap (z3d) formátumba konvertálhatják 3D-s modelljeiket, és JavaScript parancsokkal ellátva őket interaktív 3D-s elemekkel fűszerezhetik weboldalaikat.

Néha nehéz eligazodni az eszközök között. Bár van eszköztár, az ikonok is éppen aktuális tevékenységünkkel függően tűnnek el és jelennek meg. Nagyszerű dolog, ha az ember már minden lehetőséget tisztában van, de kezdetben bizony akadtaknak problémák - elég idegesítő lehet, de a helyzet ugyanaz, mint a legtöbb (ha nem az összes) 3D-s programnál: a megoldás a gyorsbillentyűk megtanulásában rejlik.

Az upgrade létfontosságú lehetőségekkel gazdagította az Amapi amúgy is erős modellező képességét.

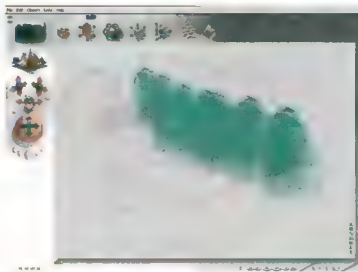
Az Amapi alapvetően modellezésre szolgál, a rendereléshez valamilyen más programot érdemes használni. Viszont nem mindenki engedhet meg magának két 3D-s programot, ezért az Eovia az ilyen vásárlókra is gondolt. Az új Material Editor segítségével textúrákat és bump mapokat hozhatunk létre, amiket aztán felvihetünk a modellekre. A használatuk egyszerű, az egyetemi beállítások pedig biztosítják, hogy a lehető legkényelmesebben varázsolhassunk némi létfontosságú életserűséget alakzatainkra. A világítás is pillanatok alatt megoldható - számos előre beállított lehetőség van (nap, villanykörte stb.), melyek minden további nélkül állíthatók. Nincs más tennünk, mint kiválasztani a Render non opció a Render menüből. Aztán kicsit buherálni... Renderelni... Buherálni... Renderelni...

Sebesség

A 3D-s csomagok teljesítménye bizonyos mértékig a használt számítógép sebességétől is függ. A Bryce 4 szerencsére nem igényel turbófeltöltés P4-es rendszert (a 6,5 millió forintért vesztegetett Maya-tól eltérően). A minimális ajánlott konfiguráció meglehetősen szerény - Pentium, 32 Mb RAM-mal. A teszteléshez használt PIII-500-on valószínűleg száguldott. Főleg a táj kirajzolásának sebessége volt figyelemre méltó, pedig bonyolult terepekkel dolgoztunk. A tempóra akkor sem lehetett panasz, amikor a Shaded Preview opció segítségével az elkészült munkát szemrevételeztük. A renderelés sebessége hasonlóan kellemes - a Bryce 4 egy multipassing eljárással készült, megfelelően bonyolult ábrát kevesebb, mint 10 perc alatt készített el.

Végző

A Bryce 4 jó néhány lehetőséget tartalmaz, és folyamatosan ösztönzi a felhasználót arra, hogy ezekből minél többet ismerjen meg. A kezelőfelületbe ágyazott egyszerűsítéseket használva a kezdők gyorsan megtanulhatják a 3D-s programok alapjait. A Bryce 4 a használójával együtt válik egyre érettebbé. Ha belemerülünk, olyan adottságait fedezhetjük fel, amelyek a négyszer ennyibe kerülő szoftverek szolgáltatásaival is felveszik a versenyt. Ahogy egyre jobban megismerjük, megtanulhatjuk, hogyan készítsünk bonyolult modelleket a kitűnő Boolean rendszerű eszközökkel. Ráadásul az import/export lehetőségek is kiválóak. A Bryce 4-ben az ötletes, barátságos kezelőfelület mögött ipari szintű 3D-s eszközök rejlenek.



A Bryce 4 különösen a kezdők számára ajánlható, és nagyon erős a talaj- és tájgerendálás terén.

Bryce 4 Kb. 60 000 Ft

Corel
www.corel.hu
Ha csak: Pentium, 32Mb, Win 9x/NT
Ha kell: 64Mb

Pro és kontra

- ✓ Kezdeknek ideális
- ✓ Könnyen használható
- ✓ Tájékoztatóban profi
- ✗ Szegényes 3D-s eszközök
- ✗ Nem való mindenkinek

Vélemény

86%

A trueSpace 5 kicsit többet követel a géptől teszünk másik két versenyzőjénél. A Caligari PIII-as processzort, 128 Mb RAM-ot és tisztes 3D-s kártyát javasol. Bár kevesebbel is meg lehet úszni (egészen elfogadható tempót produkált PIII-400-as, mindössze 64 Mb RAM-mal szerelt gépünkön), ilyenkor a program jelentősen lelassul, főleg renderelés és bonyolult alakzatok modellezése közben.

Ha valaki tovább szeretne lépni a Bryce, az Amapi vagy valamelyik hasonló program használatát után, a trueSpace jó megoldás lehet. Bár nem olyan rugalmas, mint a drágább programcsomagok (3ds max 4, Cinema 4D XL 6 vagy LightWave 6.5), ha fontos a takarékoság, és jó néhány profi lehetőséget felvonultató, közepes árú szoftverre lenne szükség, a trueSpace 5 kellemes választásnak bizonyulhat. A kezdőket valószínűleg összezavarja majd a sokatlan kezelőfelület és a trueSpace meglehetősen furcsa megközelítési módja. Néhány dolog előre közel sem egyértelmű - bár ez izgalmas kihívás elé állítja az új felhasználókat, könnyen el is riasztja őket. Akik azonban igazi 3D-s alkalmazást szeretnének mindössze 280 000 forintért, valószínűleg értékelni fogják a trueSpace 5 színvonalas fejlesztőeszközeit.



Bár eltarthat egy ideig, mire hozzá szokunk a trueSpace kezelőfelületéhez, a hátterben rejtőző kitűnő fejlesztőeszközök miatt mindenképpen érdemes kipróbálni.

Hiába rendelkezik valaki alapos 3D-s ismeretekkel, a kezelőfelület könnyen megviccelheti.

trueSpace 5 Kb. 280 000 Ft

Caligari
www.caligari.com
Ha csak: Pentium, 128Mb, 3D kártya
Ha kell: 64Mb

Pro és kontra

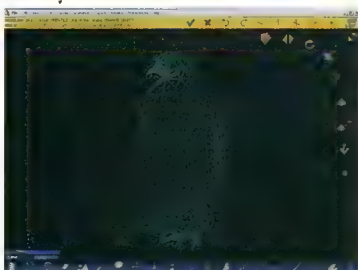
- ✓ Erőteljes modellezőeszközök
- ✓ Kitűnő renderelés
- ✓ Viszonylag olcsó
- ✗ Sokatlan kezelőfelület
- ✗ Nehezen található parancsok

Vélemény

80%

Az Amapi 3D 6 nem igényel túl erős gépet - PIII-500-asunkon hihetetlen tempóban futott. A renderelő különösen gyors, az átlagos minőségű képeket egy pillanat alatt megjelenítette. A kép újrajrajzolásánál hasonló sebességet produkált, főleg Open GL környezetben. Ez nagy plusz - az ember gyakran találkozik olyan programokkal, amelyek ideálisnak tűnnek, csak éppen a PC-je alaposan alatta marad a rendszerkövetelményeknek. Az Amapi 3D 6 hatékony szoftver - a használatához (eltérően a trueSpace 5-től) nincs szükség RAM pótlásra vagy processzorserésre. A lényeg azonban mégis az - beszámítva a sebességet is - hogy az Amapi-val kapcsolatban olyan érdeklődés volt, mintha a program nem tudna könnyedén lépést tartani kreatív ötleteink áradatával.

Vannak, akik utálják az Amapi-t, vannak, akik szeretik - ezen a 6-os verzió sem fog változtatni. Az upgrade ugyanakkor teljesen új eszközök bevezetése mellett (például 3Space), létfenntartású lehetőségekkel (például Dynamic Geometry) gazdagította a program amúgy is erős modellező képességét. Ma, amikor a 3D a webben olyan állapotban van, amilyenben (senkit sem érdekel, tiszta rémálom és hiányzik a sávszélesség) az Amapi, ideális lehetőséget biztosít a kezdő grafikusoknak a 3D-s technológiákkal való kísérletezéshez, lehetőséget adva az elkészült művek weblapokba történő beágyazására - anélkül, hogy meg kellene venni a 3ds max-et (kb. 1 200 000 Ft), vagy a Cypore „fizess amikor használsz” rendszerével (Cult 3D) kellene bajlódni.



Az Amapi kezelőfelülete eléggé elüt a megszokottól, de megfelelő mennyiségű modellezőeszközt kínál a becsúszó 3D művészek számára.

Amapi 3D 6 Kb. 130 000 Ft

Evovia
www.evovia.com
Ha csak: PIII, Win 9x/NT/2K, 64Mb
Ha kell: 3D kártya

Pro és kontra

- ✓ Jó modellezőeszközök
- ✓ 3Space technológia
- ✓ Gyors
- ✗ Sokatlan kezelőfelület
- ✗ A renderelés lehetne jobb

Vélemény

82%

Office XP



Kiseb, de mégis több, avagy mit tanult a Microsoft az Office 2000-ből?

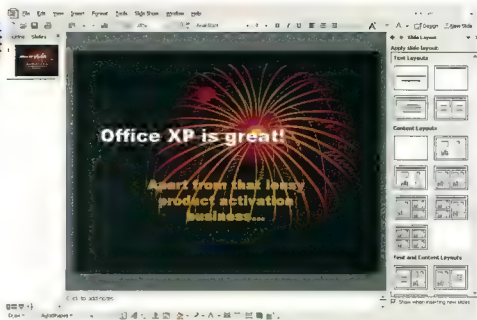
Az Office XP HÍP FÁJLIÁBAN az új funkciók felsorolása közt szó esik a „gyakori műveletekről” – talán nincs is ennél árulkodóbb jele annak, hogy a Microsoft végre elkezdett odafigyelni a felhasználói igényeire.

A cég a Word 95 óta minden új verzió kiadásakor beleesett abba a hibába, hogy egyre feleslegesebb funkciókat épített a programba, miközben a szerencsétlen usek mindössze azt akarták látni, hogy hányadik leütésnél tartanak.

Ez persze még nem jelenti azt, hogy az Office XP-ben nincsenek fe-

lesleges szolgáltatások. Az interfész teljes átírdogazása és a felhasználói igények kielégítésére való törekvés azonban egyértelműen mutatja, hogy a hangsúlyt ezúttal elsősorban a minél hatékonyabb munkára fektették.

Az Office XP egy új termékaktiválási eljárást vezet be, amely az illegálisan használt programok visszaszorítását szolgálja, ám egyúttal a becsületes felhasználók idegét is feleslegesen borzolja. Minden alkalommal, amikor telepítjük az új Office-t, aktiválnunk kell a programot, azaz fel kell hívunk a Microsoftot, hogy adjon meg egy kódot. Ha ezt nem tesszük, az Office XP



A PowerPoint új effekti szobát tesz azoknak az üzletembereknek az életét, akik minden héten tucatnyi prezentációt szívnének végig.

árvált Reduced Functionality (kb. „csökkenett”) üzemmódba – ilyenkor nem hozhatunk létre új dokumentumot.

Szépen vagyunk

Az Office XP interfésze elegáns és visszafogott: olyan, mint amilyen a hamarosan megjelenő Windows XP-je. A legördülő listák árnyékoltak, az ablakok pedig fokozatosan szélesednek ki, amikor rájuk kattintunk. Ha az egérmutatóval rámutatunk az eszköztárral valamelyik ikonjára, kék keret jelenik meg körülötte. Az interfész egyébként testreszabható: minden ikon és menü olyan lesz, amilyennek beál-
lítjuk.

A kezelőfelület legnagyobb újdonsága a feladatablak (Task Pane) alkalmazása. Ez többféle célt is szolgálhat: innen kiindulva új dokumentumot

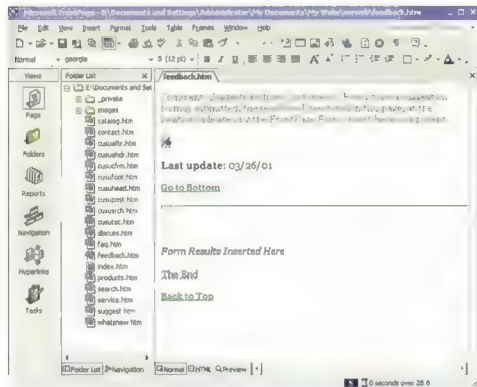
nyithatunk, kereshetünk, szavakat fordíthatunk, illetve clip-artok, stílusok és sablonok között böngészhetünk. Jó ötlet volt a Microsoft részéről, hogy ezeket a funkciókat végre könnyen elérhetővé tette, és nem dugta el szokás szerint valamelyik menü legalfára.

Különösen tetszett, hogy az eszköztárat önműködően változtatják a megjelenésük, attól függően, hogy hová helyezzük őket. Ha például a fő eszköztárat a képernyő bal oldalára húzzuk, az összes ikon automatikusan új méretet és formát vesz fel.

Kék halál-biztos

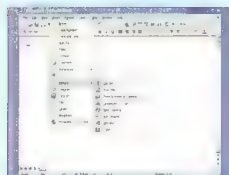
Az Office XP néhány új szolgáltatása azt mutatja, hogy már a Microsoft is elismeri: néha bizony elszáll nemcsak egy-egy program, de időnként az egész operációs rendszer is. Ezt védik ki a dokumentumok biztonságos helyreállítását szolgáló funkciók. Ha lefagy a Word, a legközelebbi indításkor megjelenik a Document Recovery ablak. Ha pedig magát az Office-t tetük tönkre valahogy, a hiba elhárításáig a program safe mode-ban is elindítható.

A Word 2000 egyik legidegesítőbb szokása a beírt szöveg átalakítása volt. Az új Auto Correction menüből már egy ún. okos címke (Smart Tag) segíti a felhasználót annak eldöntésében, hogy

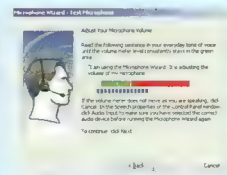


A webmesterek bizonyára örülnek annak, hogy a FrontPage számos új szolgáltatással lett gazdagabb: mostantól például elemzést lehet a felhasználók viselkedéséről.

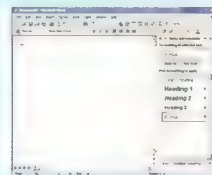
Body building



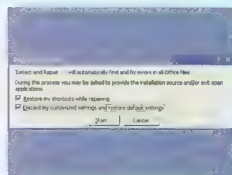
Az Office interfészt a Windows XP modorában alakították át: ez szebb színekkel, látványos árnyékokkal és legördülő menüvel jellemt. Az eszköztárat körbelát elhelyezhetők és testre szabhatók. Akár az egész képernyőt is telepakolhatjuk a leggyakrabban használt funkciókkal. Az új kezelőfelületre talán a „letisztult” jelző illik a legjobban.



Még csak néhány éve mondtuk ki azt, hogy a PC-k teljesítményének növekedésével párhuzamosan valóban használható beszédészkelet programok látnak napvilágot. A Microsoft az L&H hasonló szövegförkés képében végre az Office-t is felruházza ilyen képességekkel. Jól működik a kézírásfelismerés is: egy grafikus táblára rajzolva egykettőre szöveggé alakíthatjuk a macskapalacsintáinkat.



A feladatablak (Task Pane) egy helyre gyűjti össze a leggyakrabban használt eszközöket. Itt mindent megtalálunk az általános beállításoktól kezdve a világító tartalmáig és a clip-artokig. Itt található az Office új, beépített fordítószolgáltatása is. Bár teljes mondatok áttüztetés nem kérhető, szavanként viszont igen, ráadásul több nyelv közül is választhatunk.



Az Office XP képes a rendszerhibák felismerésére, akár a regisztrációs adatbázis sérülésére, akár egy hibás alkalmazás okozza őket. A problémák áthidalására szolgál az Office safe mode-ja, amely nem más, mint a Windows hasonló szolgáltatásának az adaptálása. A munka idő tovább folytatható, a probléma megoldására pedig elég akkor vizs-
szatérni, amikor elől tudunk szaktitani rá.

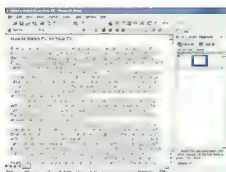
Másolásvédelem

A Microsoft bizonyára nem örül annak, hogy sokan jogosulatlanul használják a szoftvert. Ugyanígy nem, hogy az eddigi sorozatszámot most valami sokkal drákióbbra cserélte fel. Az Office XP minden egyes telepítőskor fel kell hívni a Microsoftot, hogy aktiválja számunkra a programot.

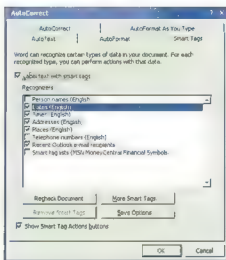
Az új megoldás nagy felzúdulást váltott ki a PC felhasználókban, már csak azért is, mert a Microsoft új operációs rendszerében, a Windows XP-ben is ugyanezen lehet számítani. Az otthoni felhasználók legfeljebb néha bosszankodnak majd a kötelező telefonhívás miatt, a rendszergazdáknak viszont, akik

több száz gépre teszik fel az Office-t, az összes hajuk kihullik, mire végeznek az aktiválással.

Az általános vélekedés szerint az új másolásvédelem vajmi keveset fog érni a szoftverteljesítő elleni harcban. Bárki, aki veszi a bátorságot néhány varez oldal meglátogatására, láthatja, hogy az Office XP-t már fel is törték. A törvényszéket, akik ellen a Microsoftot harcolt hirdették, nem hatja meg az új védelem, a becsületes felhasználóknak viszont, akik hatalmas összeget fizettek a programért, minden újratelepítéskor bűnhődni kell mások miatt. Vajonők ezentúl is megveszi a programokat?



A vágópán tartalmát mostantól a Task Pane-ben böngészhetjük végig.



A Word képes felismerni a személyneveket, így a helyesírás-ellenőrzés nem akad meg rajtuk.

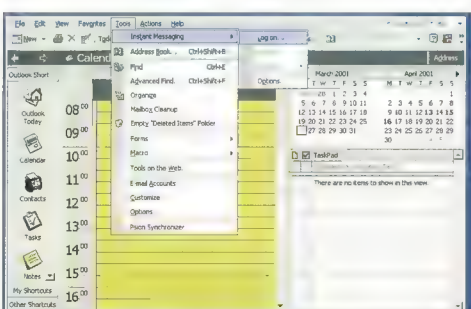
mit akar kijavítani, és mit nem.

A HTML-kezelés, a vágópán, az exportálás/importálás, a telepítés, a help és a makrók mind jelentős átalakítás mentek keresztül. A Word 95 óta most történt meg először, hogy az új Office valódi upgrade-nek tűnik, nem pedig újabb fejtegetnek a ráncfelvarrás történetéből.

Full extrák

A Microsoft nyakra-főre vásárolt vagy környékez meg cégeket, és a terjeszkedésből az Office XP-t profitálta. Az új verzióba a hang- és a kézfázisfelismerés egyaránt bekerült – és még csak nem is amolyan tessenk-lássek módón.

A LfiH-től licenctel hangfelismerés nagyon jól sikerült (legalábbis angolul). Negyedórás betanítás után a program azonnal 95%-os pontosságot ért el. Az Office több szolgáltatáshoz hasonlóan a hangfelismerés is tökéletesen integrálódik az irodai csomag egészébe.



A változás szele legkevésbé az Outlookot érintette – üzenésfázis viszont, hogy a program támogatja az üzenetösszegeztet.

A Segédek

Nem tűntek el teljesen, de ha nem akarjuk, nem kell telepítenünk őket. A Segédek, akik az Office-felhasználókat még rémálmaikban sem hagyják békén, az XP-ből sem hiányozhatnak.

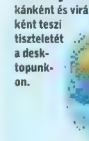
Office nyaldossa a képernyőnk és hozzárendeljük a monitorunk oldalához. Az első szerviz-csomagban állítólag fonalgombolyag is lesz.



Gombóc, ez a nevelő képű, vörös furrukulus sokféle alakot felvehet – kár, hogy az a fránya határidő ettől még nem toló-dik ki.



Őlel meg egy fét! Globusz, a tengelye körül forgó földgolyó galambként, vulkánként és virágként teszi tiszteletet a desktopunkon.



Ő Blüki, a kutya, akit valószínűleg a mindig segítőkész Lassie-ről mintázták. Ha beleszink egy használaton kívül lévő társnaba, elszalad, és hívja a biztonságát.



Nem iroda-lom

A Windowshoz hasonlóan a Microsoft Office is afféle szántótegező szabványt vált – ha valaki nagyobb társaságban a WordPerfect Suite előnyeit kezdi bizonygatni, az emberek úgy néznek rá, mintha eleresztett volna egy galambot. Előkelő helyzetét az Office persze nem mindenképpen a felsőbbrendűségének köszönheti, mind inkább annak, hogy minden PC-be azt mellékelik.

A felhasználók visszajelzései nyilván sokat nyomtak a latban az új funkciók beépítésekor, de közben végre olyan ötletes, új szolgáltatásokkal is találkozunk, amelyek túllépnek az animált gémpapok által felállított alacsony mércén. Arra viszont nem mernénk megsekküdni, hogy a minden telepítőskor kötelezően elvégzendő aktiválás, valóban a felhasználók akaratát tükrözi. Nem csodálkozunk azon sem, ha mostantól még többen keresnek fel Office-ügynököt a varez oldalakat.

Office XP	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Microsoft www.microsoft.com Ha csak: 640 MB RAM, 210 MB lemezterület, Windows 98/NT/2K/XP 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Áttekinthető interfész ✓ Praktikus Task Pane ✓ Hang-/kézfázisfelismerés ✓ Safe Mode ✗ Telefonos aktiválás 	<p>91%</p>

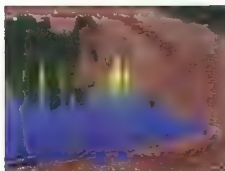
MP3 Maker Gold

Ez a program MP3-akat készít és MP3-akat játszik le. De hékás, hisz ezt majd mindegyik freeware tudja!

MIERT VENNÉ AZ EMBER MP3-programot, ha a web tele van tucatnyi ingyenes szoftverrel, amelyek szabadon letölthetők? Tulajdonképpen ez az egyetlen kérdés, amely a Magix egyébről kintő programjával kapcsolatban felmerül. Ha egyszer a *MusicMatch* és a *Real Jukebox* is ingyenes, miért költené valaki 25 fontot (kb. 11 ezer Ft) egy hasonlót?

Az *MP3 Maker Gold* egyébként a Magix korábbi programjainak egy-egysége. Megtalálható benne a *Music and Video Maker*, amely lehetőséget ad hangok és képi effektek egymáshoz igazítására, a *Music Studio*, amellyel hangokat szerkeszthetünk, valamint a *PlayR* nevű MP3-lejátszó.

A programcsomag lelke természetesen az MP3-riplel és -kódló. Elegendő csak betenni egy CD-t, és az *MP3 Maker* már le is tölti a számok listáját a CDBB adatbázisából és elkezd a ripelést a merevlemezre. A program természetesen MP3-lejátszó



Fogadjunk, nem találod ki, mi ez? Akkor eláruljuk: az *MP3 Maker* képi effektjei.

szót is tartalmaz, sőt sokféle egyéb hangfájlt is meg tud szelálatni (másodszárlly képi effektek kíséretében). Ezt igazából minden hasonló lejátszó tudja, ám az *MP3 Maker* olyan szolgáltatásokkal is büszkélkedhet, amilyenekkel a csőtűl ránk zúduló shareware-ek nem.

A *Magix Music Editor*-ral például zenéket vehetünk föl és szerkeszthetünk úgy, hogy a hang szinte minden tulajdonságát megváltoztatathatjuk. Az MP3-szoftverek legtöbbjén nagyon egyszerűek, ezért jó látni, hogy van egy cég, amelyik az editálásra is hangsúlyt fektet.

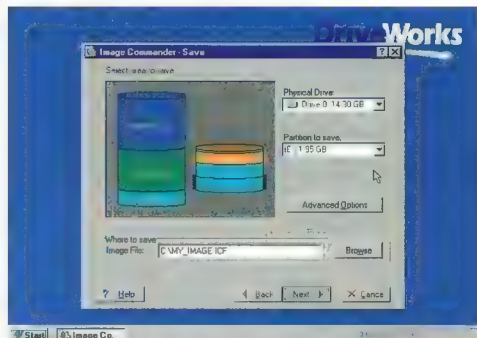
A stílizáló menük, a csicsásra sikerült gombok és az egyéni felugrások Intéző miatt viszont a programot nem könnyű használni. Már a főmenüből is sok szolgáltatás elérhető, például az *MP3 Finder*. Ez a beépített kereső előre hasznos útjainak tűnt, de az értelmezés hang megkérdezőjelezi, hogy szinte az összes megtalált linkkel árnýkva vetődünk.

Az *MP3 Maker*-hez hasonló szoftverekkel igazából az a baj, hogy túl sokat akarnak. A készítő tudják, hogy a legtöbb szolgáltatás – pl. MP3-készítés, CD-re írás stb. – más programokban ingyen is hozzáférhető, ezért megpróbálnak minden elképzelhető funkciót egyszerre belezsúfolni.

Az *MP3 Maker*-ben azonban még így sem szorult elég a *WinAmp* következősségéből vagy a *Real Jukebox* egyszerű kezelhetőségéből ahhoz, hogy érdemes legyen fizetni érte. **MF**

DriveWorks

A partícionálás nem tartozik a leghálásabb műveletek közé. A V-Com csomagja azonban segít a gondon.



A *DriveWorks* minden része ugyanazt az interfészt használja. Az ábrák pontosan mutatják, hogy az adott lemezművelet milyen eredménnyel fog járni.

ELSŐ RÁNÉZÉSRE A *DriveWorks* olyan, mint egy átlagos segédprogram-gyűjtemény, amely néhány kattintás után rendbe szedi a gépünket. A valóság azonban egészen más. A *DriveWorks* egyetlen dolgotra – a merevlemezre – összpontosít, és legalább négy olyan szolgáltatást kínál, amelyek megkönnyítik a felhasználók életét.

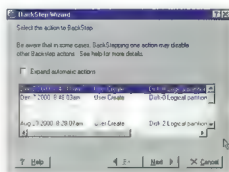
A partíció a merevlemez egy meghatározott része. Partíciók segítségével kisebb részekre szabdalhatjuk a vicszeszterünk. A *Partition Commander* ebben a feldarabolásban segít. Ezzel a programmal tetszés szerint törölhetjük vagy méretezhetjük át a merevlemezünket anélkül, hogy le kellene törölnünk a rajta lévő adatokat. A műveletben négy varázsló van segítségünkre: az egyikkel több helyet nyerhetünk, a másikkal gyorsulnak a lemezműveletek, a harmadikkal optimálisabban tárolhatjuk a programjainkat, míg a negyedikkel egy új OS telepítését készíthetjük elő.

A partícionálással az a legnagyobb probléma, hogy végleg hídre tehetjük vele a rendszert. A *DriveWorks* két programmal, az *Image Commander*-rel és a *Copy Commander*-rel igyekszik orvosolni ezt a félelmet.

Az *Image Commander* image-et (lenyomatot) készít a PC-nk adott partíciójáról, majd az adatokat össztömöríti és átmásolja egy másik meghajtóra vagy például Zip-lemezre. A *Copy Commander* akkor hasznos, ha új merevlemez vesztünk, de nem

akarunk minden programot újra telepíteni. Mindkét program képes arra, hogy megnövelje a partíciót, és ha a műveletbe hiba csúszna, gond nélkül visszatérhetünk a kiindulópont-hoz. Ha teljesen összeomlik a rendszer, egy bootolható floppy révén az összes művelet ismét elérhető lesz. A *SecureErase* feladata az adatok végleges eltávolítása úgy módon, hogy azokat többé ne lehessen helyreállítani.

A *DriveWorks*-nek két változata van. Az egyik 50 dollár (kb. 15 ezer Ft) ellenében tölthető le a V-Com weboldaláról, míg a dobozos verzió a boltokban is kapható. Ez utóbbi-ban egy ótódik alkalmazás is helyet kapott: ez az *AutoSave*, egy automatikus, valós időben működő backup program. A *DriveWorks*-ben nehéz hibát találni, de az efféle gyűjteményhez hasonlóan ez is csak akkor érdemes megvenni, ha minden funkcióját rendszeresen használni fogjuk. **MF**



Ha beüt a krach, visszamehet az időben addig a pontig, amikor még minden jól működött.

MP3 Maker Gold	Pro és kontra	Vélemény
kb. 11 000 Ft	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jó minőségű encoder ✓ MP3-szerkesztés ✓ Jól hangfelektes ✗ Gyenge képi effektek ✗ Jobb ingyenes programok 	70%
<ul style="list-style-type: none"> Magix www.magix.com Ha csak úgy: P200, 32MB Ha tényleg: 64MB 		



Az *MP3 Maker* minden igényét ki akarja elégíteni, de valahogy egyik területen sem teszi eléggé oda magát. A *WinAmp* jobban szedi és szebb is, mint a *Magix* programja.

DriveWorks	Pro és Kontra	Vélemény
kb. 15 000 Ft	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gyorsan kezelhető ✓ Biztonságos ✓ Gyorsítja a gépet ✗ Biztos, hogy szükség van rá? ✗ Kissé drága 	86%
<ul style="list-style-type: none"> V-Com www.v-com.com Ha csak úgy: 386, 6MB Ha tényleg: Pentium 		

Digital MediaSuite

Az MGI szerint egy egyenlő három. Utánanéztünk, hogy jól végezték-e el az összeadást.

HA VALAMIBŐL HÁRMAT ADNAK, DE csak egy árát kérnek érte, általában valami summus van a dologban. Akármilyen termékéről is van szó, vagy lejárt már a szavatsága, vagy ettől függetlenül is teljességgel használhatatlan.

A *Digital MediaSuite* egyik kategóriába sem tartozik. A program-csomagban lévő mindhárom szoftver a legújabb verziójával van jelen, és adott helyzetben mindháromnak nagy hasznát vehetjük. Az első a sorban a *VideoWave 4* nevű mozgóképszerkesztő program, amellyel analóg és digitális kamerával készült felvételeket is szerkeszthetünk. A szoftver rengeteg lehetőséget kínál arra, hogy profi hatást keltsünk mozgóképeket készítsünk. A beépített sablonok (pl. „Égy nap a strandon” vagy „Karácsony”) ötletet adnak ahhoz, miként tudunk látványos felvételeket készíteni különleges alkalmakkor.

A *PhotoSuite 4* is sokkal több, mint egy átlagos képszerkesztő. A program legújabb verziója az interneten nyújtotta lehetőségeket is kihasználja: bárkinek elküldhetjük a képeinket e-mailben, diavetítés formájában. De készíthetünk fényképeket tartalmazó weboldalakat is: előre definiált sablonok segítenek abban, hogy a képes élményeinket másokkal is megoszthassuk. A felvételeket a nagyobb hatás érdekében számos effektet és szűrővel

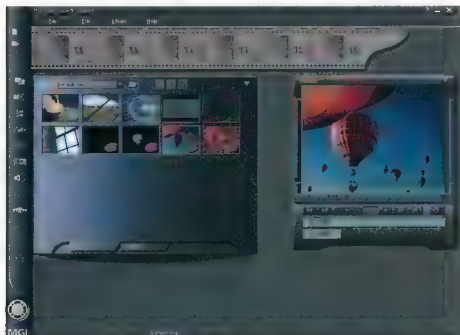


Fényképek kellene? A www.freestockphotos.com-ról ingyenesen letölthetsz néhányat.

dobhatjuk fel. Nagy kár viszont, hogy a program két CD-re fért csak rá, így amikor sablonokkal dolgozunk, gyakran előfordul, hogy másik lemezt kell betennünk.

A harmadik program a *softDVD MAX*. Ez abban különbözik a legtöbb DVD-lejátszó programtól, hogy támogatja a Dolby Headphone technológiát. Leírhatatlan az érzés, amikor egy hagyományos fülhallgatón keresztül is térhatású hangot hall az ember.

A *MediaSuite* egyik leghasznosabb tulajdonsága az, hogy mindhárom alkalmazás ugyanazt az interfészt használja. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a programcsomag a kizárólag kezdőkötő célozást volna meg – éppen ellenkezőleg. Ha pedig ránézünk az árútableán, komolyan elgondolkodhatunk azon, hogy nem érdemes-e lecserelnünk a *DV Creator*-t és a *Point Shop Pro*-t a *VideoWave*-re és a *PhotoSuite*-re. **MF**



Mintán sikerült végre kiköbögnünk egy digitális videokamera árát, a *MediaSuite*-tel könnyen elkészíthetjük első Oscar-esélyes mozifilmünket.

Digital MediaSuite	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 43 ezer Ft MGI www.mgisoft.com Ma csak úgy: PII-400, 64MB Ha többet: PIII-500, 128MB	✓ Jó ártudás arány ✓ Dolby Headphone ✓ Könnyen használható ✓ Online lehetőségek ✗ Cseréltetni kell a CD-t	88%

PCsync

Végre itt egy olcsó és egyszerű módszer a PC-k közötti adatmozgatásra.

ITT AZ IDEJE, HOGY LECSERÉLD A RÉGI PC-D. Már régóta tervezted a dolgot, de amikor eszedbe jut, mi munka lesz az összes adatod átmásolása az új gépre... Nos, inkább halogatom még egy darabig. Elmentett játékkállások, Word-dokumentumok, MP3-fájlok – hogy a fenébe lehet ennyi mindent megmozgatni?

Az egyik módszer az, hogy leverszük a régi gép fedelét, kivesszük belőle a merevlemez, majd beletesszük az új gépbe, és a fájlokat manuálisan másoljuk át. Ez rendben is van, de csak akkor fogjuk hozzá, ha értünk valamennyire a PC-k szereléséhez. Ráadásul ha még a régi gépet is használni akarjuk, tehetjük vissza a lemezt oda, ahonnan kivettük. Sokkal egyszerűbb, ha összekötjük a két gépet egy kábellel, és ezen keresztül másoljuk át a fájlokat.

A *PCsync* éppen ezt a műveletet könnyíti meg. A csomagban soros

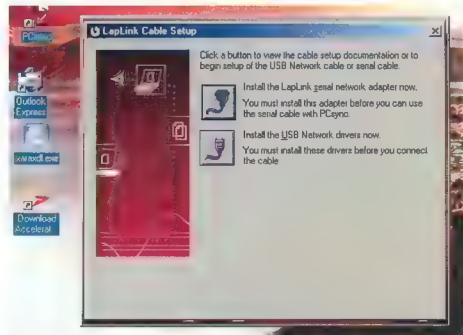


Az interfész sokban hasonlít az Intézőhöz: a „hűz-d-és-át” itt is olyan jól működik.

és USB-kábeleket is találunk, amelyekkel megteremtjük a két gép közötti fizikai kapcsolatot. Mielőtt hozzáférnénk a másoláshoz, telepítenünk kell a programot mindkét PC-re. Ezután mindkét gépről látni fogjuk a másik merevlemezét, így nincs más dolgom, mint átmásolni a fájlokat. A *PCsync* az internet lehetőségeit is ki tudja használni. Ha két gép között fájlokat kell megosztanunk, de nem elég hosszú a kábelünk, csak kiválasztjuk valamelyik online adattárolási szolgáltatást (pl. driveaway.com vagy mydocsonline.com), feltöltjük a szükséges adatokat, majd a másik gépről a *PCsync* segítségével letöltjük őket.

Amennyiben a gépünk Windows 95 van, a program valamivel nehezebben fogható munkára. Ebben az esetben valószínűleg telepítenünk kell a *Java Virtual Machine*-t és a *winsock.dll* egy újabb verzióját, de egyik sem ördögös feladat. A VM-et a *PCsync* lemezén is megtaláljuk, a winsock legújabb változata pedig letölthető a LapLink weboldaláról.

A *PCsync*-be nagyon nehéz lenne beletölni, mivel pontosan azt teszi, amit ígér. Ha belegondolunk, hogy már maguk a kábelek is sokat érnek, biztosan lehetünk abban, hogy komoly értéket kapunk a pénzünkért. **MF**



Ha úgy döntünk, hogy a dobozban lévő soros- vagy USB-kábelt is használni fogjuk, előbb telepítenünk kell a megfelelő szoftvertet.

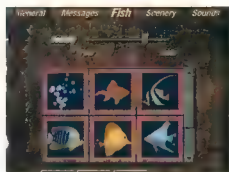
PCsync	Pro és kontra	Vélemény
Kb. 30 ezer Ft LapLink www.laplink.co.uk Ma csak úgy: 64MB, Win95/98/NT/2000 (az USB-kábel csak Win98/NT/2000-re használható)	✓ Mellékelt kábelek ✓ Net alapú fájlmegosztás ✓ Egyszerű adminisztráció ✓ Pénzvisszatérítési garancia ✗ Nem fogjuk kihasználni	82%

Aquatica

A képernyővédők érdekessége, hogy mindenki használja őket, pedig már nincs is rájuk szükség. Vagy mégsem?

AKÉPERNYŐVÉDŐKET ANNAK IDEJÉN azért találták ki, hogy óvják vele a monitorokat, mostanában viszont már egyre kevesebben törődnek ezzel. A neten képernyővédőkre vadászó felhasználóknak sem annyira monitor védelme lebeg a szemük előtt, mint inkább az, hogy rábukkanjanak valami igazán különlegességre. Az *Aquatica* kedvéért talán még modellem is érdemes kívánni a hosszú letöltést.

Már a regisztrálatlan verzió is többféle halat és háttérképet tartalmaz. Kiváltságokhoz, hogy egyszerre négy kopolyt legyen az akváriumában, és milyen gyakran kerüljenek a szemünk elé. A teljes változatban választhatók 2D-s és 3D-s háttérképek, például korallzóna vagy hajóroncs. A szokásos aranyhal mellett olyan tengeri állatok is letölthetők, mint például



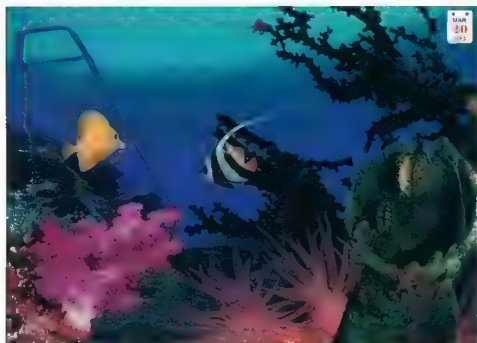
Ha halban csak a ruszlit szeretted, az *Aquatica* nem lesz a kedvenced. Élő halakból viszont nagy a választék.

a medúza, a polip vagy a nagy fehér cápa. És ha a 38 különféle faj és a 28 háttér nem lenne elég, érdemes ellátogatni a www.clubaquatica.com címre, ahol további halak, akváriumok és hangok várnak ránk.

És ez még nem minden... Ha valakinek online üzenetet akarunk küldeni, eddig valószínűleg e-mailt írtunk neki vagy bekapcsoltuk az ICQ-t. Az, hogy a képernyővédőt használjuk erre a célra, bizonyára még eszünkbe sem jutott, pedig az *Aquatica*-nak saját üzenetösszevise van. A Network Messages szolgáltatással szöveges üzeneteket küldhetünk a helyi hálózaton vagy az interneten keresztül. A beérkezett üzenetek akkor jelennek meg, ha bekapcsol a képernyővédő.

Nem ez az első olyan screensaver, amely akváriummá változtatja a monitorunkat. A háttér és a fényviszonyok élethűsége, az állatok fényképszerű megjelenítése és realisztikus mozgása viszont az *Aquatica*-t magasan a többiek fölé emeli. Ezentúl, nem kell megvárnod a Duna Televízió éjszakai adását, már neked is lehet saját akváriumod. **PCF**

Az állatok fényképszerű megjelenítése az *Aquatica*-t magasan a többi képernyővédő fölé emeli.



Sokkal jobb, mint egy saját akvárium – legalább nem kell kitisztítani, ha valamelyik sneci úgy dönt, alulról szagolja a lélegzetét.

Aquatica	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> PTM Communications www.ptm.co.uk Ha csak úgy: P166, 16Mb, Win95/98/NT Ha tényleg: P11 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Élthű megjelenítés ✓ Üzenetösszevise ✓ Ingyenes update-ek ✗ Idővel unalmas lesz ✗ Vannak ingyenesek is 	68%

SurfDoubler

Légy jó kisfiú, és oszd meg azt az ADSL-kapcsolatot másokkal is, rendben?

EMLÉKSZEL MÉG, MIT MONDOTT az anyukád, amikor kicsi voltál? Hogy mindenkit mindenből egyenlő rész illet. Az ilyen jellegű intések azután mindenkiten vegyes érzelmeket váltottak ki, főleg ha oda kellett adni a kicsőcsnek a frissen kapott cigirágó vagy robbanós cukor felét. Persze volt a dolognak előnyös oldala is: hiába hitte az öcsi, hogy övé lesz az utolsó csokis fánk, egy nagy harapást nekünk is adnia kellett belőle.

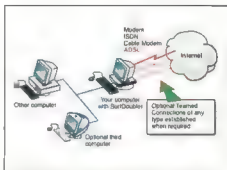
A Vicomsoft ugyanezt az egalitárius szemléletet hozza vissza a *SurfDoubler*-rel. Most, hogy a széles sávú internetes kapcsolat egyre több otthonban kézzelfogható valósággá válik, a Vicomsoft még ennél is többet kínál azzal, hogy egyetlen broadband vonalunkat több gép között is megoszthatjuk.

A *SurfDoubler* teljesen átveszi az irányítást a hálózati kapcsolatunk felett. Először létre kell hoznunk egy otthoni LAN-t, majd telepíteni kell a programot valamelyik PC-re: ettől kezdve ez a gép lesz a szerver. A dolog persze csak akkor működik, ha már kész az otthoni háló. A Vicomsoft talán ezzel szűri meg a felhasználókat: ha egy otthoni LAN-t létre tudnak hozni, talán a *SurfDoubler* telepítési nehézségein is könnyebben túleszik magukat.

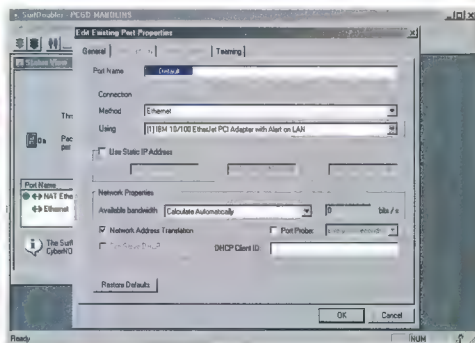
A program által használt megosztás lényege az úgynevezett Network Address Translation, amely állítólag gyorsabban és hatékonyab-

ban működik, mint a hagyományos, proxy alapú hálózatok. Más kérdés, hogy mi semmilyen különbséget nem vetünk észre az otthoni és a PCF irrodában lévő LAN viselkedése között.

A *SurfDoubler* sokféle beállításhoz ad lehetőséget (weboldalszűrés, távoli elérés stb.) és tulajdonképpen bármilyen típusú internetes kapcsolattal használható. Mindegy, hogy modemet, ISDN-t, vagy ADSL-t akarsz használni. Az egyedül hibája az, hogy nem sokan fognak 10-15 ezer forintot kiadni egy olyan programért, amelyet igazából csak szélessávú kapcsolat birtokában lehet kihasználni, és összezerkni sem olyan egyszerű, mint az elsőre látszik. Aki viszont nagy teljesítményt akar elérni, annak megfelelő megoldást fog jelenteni. **PCF**



A *SurfDoubler* 56K-s modellem is használható, de csak akkor, ha mazochista hajlaim vannak.



Ebben az ablakban az látható, hogy éppen hány gép csatlakozik a netre. Úgy tűnik, elegendő még egy sem.

SurfDoubler	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Vicomsoft www.vicomsoft.com Ha csak úgy: P100, 32Mb, Windows95/NT4/2000, otthoni LAN 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagy teljesítmény ✓ Extra szolgáltatások ✓ Viszonylag olcsó ✗ Nehéz összezerkni ✗ Csak broadbanddel éri meg 	67%

ink

inkább

leghinkább internet kalauz

Kedves Olvasónk!

Múlt havi számunkban igyekeztünk meggyőzni Önt, hogy érdemes előfizetni az Internet Kalauzra. Most még egygel több érvet tudunk felsorakoztatni az előfizetés mellett.

Amennyiben **2001. augusztus 31-éig** megrendeli az INTERNET KALAUZ-t egy évre, előfizetése mellé egy

OKlik & Play

játéktervező **szoftvert** adunk ajándékba. Ezzel egy időben egy játéktervező **versenyt** is elindítunk, amelynek részleteit és versenykiírását keresse e havi számunkban.

(A szoftvereket csak az előfizetési díj beérkezése után postázzuk!)

Kérjük, az alábbi adatokat akár e-mailben (ekiss@prim.hu), akár postán (Prím, 1115 Budapest, Keveháza utca 1-3.), akár faxon (+36-1-371-2250) juttassa el Kiss Éva kolléganőnknek.

Előfizetési megrendelés

Megrendelem az Internet Kalauzt 2001. hónaptól példányban

1 évre 2940 Ft ☐

félévre 1470 Ft ☐

negyedévre 735 Ft ☐

Az összeget a számla kézhezvételétől számított 8 napon belül átutalással ☐, illetve csekken ☐ (a megfelelő megjelölendő) kiegyenlítem.

Kézbesítési név: Telefon:

E-mail:

Kézbesítési cím:

Számlázási név:

Számlázási cím:



Europress Hungary



PCFormat

Rutin

Az Árnyak Völgyén (ill. WWWölgyén) átv vezető utadon veled leszünk – csak el ne ess a cipőfűződben...

Tartalom

Fel az internetre!



106.

Talán véglegesítnád az összes elektronikus szertartást, amit csak ismersz – lehet, hogy még áldoztat is mutatni be az otthoni időt... de még mindig sok tanulnivalód van a web misztikus világában. Csak egy sápadt, vékony kezdő vagy... rettegj!

Komponálj ACID XPress-szel!

Jimi Hendrix! B.B. King! Csak két név azok közül, akik továbbítotték az emberiséget a fejlődés útján lenyűgöző zenei tehetséggel! Hasonló alapon nyugszik az a zenei program is, amit az e havi számban bemutatunk.

Gyúrd föl az internetet!



107.

Te m é g mindig a postán dolgozol, bélyeg-nyalagoló munkakörben, miközben kereskedelmi óráknál milliárdokat, és Ferrarival járhatnál munkába – csupán azzal, hogy pár képet odébb tolsz egy adott web site-on? Bár tartana a PCF egy web-szerkesztő tanfolyamot...

110.



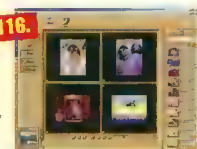
Windows tippek!

Kelet-Berlin, 1967. Ahogy az egyik Windows-disszidens körbenéz, hol találja azt az embert, aki majd átírásit őt a határon, a szabadságha. Egy ügynök lép elő, hogy a Bolgár Titkos Rendőrség egyen-esernyőjével úgy istenigazából lesújtson a bűnösre. „Tipp-ikus vesztes...” – gondolja magában.

Javítsd fel a fotóidat!

A technológia ugrásszerű fejlődése ellenére minden jó új ötlet egy régini alapul. És hasonlóképpen minden rossz is. Dobd el a régi elavultot, a nagymamák fiatalokri fűrdőruhás képeivel együtt – eljött az idő, hogy mindent felrakj a webre!

116.



PC-zz tévén!

Ha a TV kábítószert egy egész nemzetnek, mi éppen most pofoztatjuk a vénánkat abbéli igyekvettünkben, hogy minél előbb megkapjuk napi adagunkat. Igen, szeretik a TV-t. Olyannyira, hogy mostanában már PC-nket is rákötöttük.

118.



Weboldal-készítés

Az előző részben már megtetted első óvatos, de hasznos lépéseidet, tehát itt az idő, hogy kicsit fejleszd KÉPességeidet, és tovább haladj a web-tervezés világában.

A NEHEZES MÁR TÚL VAGY. Ha egyszer nekállsz fel-fedezni, mi is áll egy weboldal elkészítése mögött, lehetőségek egész tárháza nyílik meg előtted, és teljesen más szemmel tekintés majd az internetre. A cikksorozat első része már elindított ezen az úton, megismertetve azokkal a tényekkel, melyek elengedhetetlenek egy weboldal elkészítéséhez. Miután kezdésd elajátítani a net nyelvét, és már ismered az alapvető szabályokat, most eljött a továbblépés ideje.

A sorozat második részében egy kicsit tovább viszünk, olyan módszereket bemutatva, melyek oldalad külalakját alakítják.

Fejleszd KÉPességeidet!

Bár mindig a tartalom a legfontosabb, a web mára már a színek és képek életteli közössége, ennek megfelelően a külalak megtervezése komoly része a weboldal-készítésnek; akkor sincs ez másképp, ha még csak most kezdted az egészet.

Egy jó oldalon természetesen tömördek érdekes információ található, de egy rossz színösszeállítás, lassan töltődő képek, túlságosan is díszes betűtípus, vagy több oldalnyi töretlen szöveg pillanatok alatt elriasztja a felfedező kedvű látogatókat. Szerencsére elég pár sornyi kód és néhány alapszabály, hogy büszkén mutogathasd az oldaladat. Első lépésben a megfelelő színösszeállításról kell gondoskodnod: válassz háttér- és betűszínt (ld. Szín-kavalkád) Ezek alapszabályban fehéret és fekete, ami nem feltétlenül rossz. Ha azonban nincs egy halomnyi képed és grafikád, okosabb megváltoztatni, ezzel is érdekesebbé téve.

Szerencsére elég pár sornyi kód és néhány alapszabály, hogy büszkén mutogathasd az oldaladat.

2. Rész

Színigaz

A szöveg és a háttér színét a kezdeti <BODY> taghez adott paraméterekkel adhatod meg, a következőképpen:

```
<BODY BGCOLOR="colour"
TEXT="colour">
```

Két módon határozhatod meg a kiválasztott szint: a szín nevével és annak RGB értékekkel (ld. később). A bönsgeszk tizenhat alapszín-nevet képesek kezelni, de hat szeretnéd a színkiesztlet kibővíteni, kénytelen leszel az utóbinnál (RGB) maradni. Ebben a rendszerben a színeknek három számérték összessége képviseli, mindegyik egy alapszín (Red/vörös, Green/zöld, Blue/kék) erősségét határozzák meg 0-255-ig. Ha ez még nem volna elég a jóból, végeztél a számokat át kell alakítani hexadecimális értékké (ez utóbni a Windowsban nem okozhat problémát: indítsd el a Start menü Prog-

HTML

A HTML táblázatok – nem meglepő módon – sorokból és oszlopokból állnak; formájukat a sorokban található cellák száma határozza meg. Az alapvető HTML tagek elajátítása nem lehet probléma.

```
<TABLE></TABLE>
```

A táblázat kezdete/vége, itt található az összes sor / oszlop-információ.

```
<TR></TR>
```

A sorok kezdetét/végét jelöli, és tartalmazza a sor cellainformációt.

```
<TD></TD>
```

A cellák kezdete/vége. Az egy sorban található cellák száma határozza meg a táblázat oszlopainak számát.

A következő oldalon található példánkban a táblázatok segítségével egy kép föl rendezünk egy sornyi szöveget.

AWGA
Index Page

Submit your Graphics | FAQ | Send us Email
Terms of Use | Custom Graphics | Advertise | Privacy

...a fee free £500 overdraft...

Click here

Absolute Web Graphics Archive

Click here to Access your own AWGA

ONE OF THE LARGEST COLLECTIONS OF
FREE WEB GRAPHICS ON THE INTERNET

Now with **10000** arrows, lines, bullets, buttons, balls, clipart
and icons for use in web pages or desktop publishing

Arrows
Brown and Beige(4) Blue(Green(2)) Bug(50) Green(3) Grey(4)
Gold(Green(1)) Orange and Yellow(1) Pink and Purple(5) Red(3)
Red and Beige(4)

Látogass meg az Absolute Web Graphics Archive oldalt (http://grsites.com/webgraphics) - itt számtalan ingyenes grafikát tölthetsz le.

ramok menüpontjának Eszközök almenüben található Számológép, majd a Nézet menüpontban állítsd a megjelenést Tudományosra. Itt kiválaszthatod, hogy HEXadecimális vagy DECimális - a tizes számszrendszert - érteket akarsz látni. A DEC-et kiválasztva írd be az értéket, majd állj át HEX-re.

Például a vörös szín RGB értéke 255-0-0, ez hexadecimálisan FF0000 - tehát így állíthatod a háttérret vörösre:

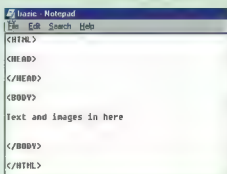
<BODY BGCOLOR="#FF0000">

A web színpaletta még az alapok elsajátítása után sem olyan egyszerű, így ha problémák akad, fordulj az offline és online súgókhöz - a webreference.com nagyszerű példája az utóbbinak. A színek meghatározásában nagy segítségre lesz a <http://webreference.com/html/tools/colorizer> címen található eszköz.

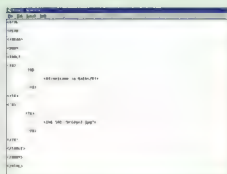
Lassíts!

Miután elkészültél a színek megadásával, itt az idő néhány kép beillesztésére. Azonban csak óvatosan - feleslegesen ne használd őket; olyan oldal-elemekhez a legjobb képeket alkalmazni, mint a háttérkép, menük stb. Egy oda nem illő fotókkal és grafikkákkal telepakolt oldal lassan töltődik be, és elriasztja a látogatókat.

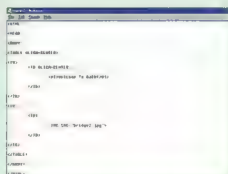
Táblázatok



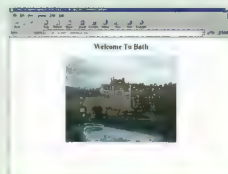
1 Kezdjük egy egyszerű sablonnal, amely egy fejléccel <H1> és egy képet tartalmaz. A táblázatokat használatával rendezheted be a tartalmat; a szöveg és a kép is középre kerülnek majd, az oldal többi részét pedig a kép alá helyezheted el.



2 Első lépésként add hozzá a sablonhoz a táblázatot. Kezd a <TABLE> taggal, majd szűz be két sort, egy-egy cellával. Most, hogy a szöveg már a táblázat belső helyeire kerül, nekiláthatsz formázgatni.



3 Elsőször is középre igazítsd a táblázatot, az indító <TABLE> taghoz adva az ALIGN="center" paramétert. Ezután hasonló módon igazítsd középre a két cella is, csak itt a paramétert a <TD> taghoz kell illeszteni.



4 Most, hogy a kép és a fejléc már középen található, további tartalommal is gazdagíthatod az oldaladat. Tetszőleges számú sor, cella adható a táblázathoz, és mindegyik kézzel tartható az elrendezésüket.

webref search contents subscribe tell a friend

home / experts / html / tools / colorizer

HTML with Style Colorizer

Help About

Red 127

Green 127

Blue 127

White 0

A Web Reference Colorizer (http://webreference.com/html/tools/colorizer) felbecsülhetetlen értékű eszköz oldalad színeinek kiválasztásához.

Most jött el az idő, hogy megismerkedj a táblázatokkal. Eredetileg adatok táblázatszerű megjelenítésére szolgáltak, de mára ez az elsődleges módszer az elemek elrendezésére. Ez a HTML programozás egyik legtrükkösebb része, így jól jöhet valamilyen segédprogram (mint a Netscape Navigator-hoz tartozó Netscape Composer). A lejjebb látható példák azért nyújtanak majd némi segítséget a témában...

Legyen stílusod!

Már azt hihetnéd, készen állsz oldalad éles bevetésére, és talán így is van. Azonban, miután elsajátítottad a HTML csínját-bínját, és elkészítetted első saját weboldaladat, még számos fejlesztési lehetőség van, mielőtt közzétennéd művedet. A web arcuata drámai változásokon ment keresztül az elmúlt években, és mivel több milliónyi site található rá, minden lehetséges technológiát meg kell ragadnod, hogy oldaladat egyedivé varázsolod. A továbbiakban megvizsgáljuk a web-tervezés fejlettebb oldalait is, melyek segítségével kiemelkedhetsz a tömegből. Vetünk egy pillantást arra is, hogyan teheted közzé oldalaidat, és gyakorlatban is bemutatjuk ennek lehetőségeit.

A cikksorozat előző részében megvizsgáltuk a HTML oldalak építőköveit. Itt megismerkedhetél az alapvető tagokkal, amelyek a szöveg formázását és

Szín-kavalkád

Az Internet Explorer és a Netscape Navigator egyaránt támogatja az itt felsorolt színeket, így ezeket a HTML kódokban is nyugodtan alkalmazhatod.

Agus - világoskék	Navy - mélykék
Black - fekete	Olden - sárga
Blue - kék	Purple - lila
Gold - arany	Red - vörös
Green - zöld	Silver - ezüst
Grey - szürke	Teal - tölgy
Light - világos	White - fehér
Maroon - bordó	Yellow - sárga

színt határozták meg. Ezekkel csupán annyi a probléma, hogy használatuk nehézkes, és ha át akarod alakítani az oldalad küliaját, rengeteg táblázatra lesz szükséged. Szerencsére más módszer is létezik a websitók külsejének meghatározására. A soros kapcsolódású stíluslap (Cascading Style Sheet - CSS) nagy lépés előre a weboldal-tervezés területén - ez egy sablon, amiket oldalaid tipográfiai formázására használhatsz. Egy ilyen stíluslap egyfajta szabálygyűjtemény, amellyel az oldalak egyes eleminek formátumát adhatod meg; ez később vonatkoztatható egy lapra, vagy akár az egész site-ra általánosan.

► Azért soros, mert egy hierarchiai rend érvényesül annak eldöntése során, hogy egy adott elem formátumát melyik szabály határozza meg.

A CSS király, világsör!

A stíluslap működése a következő: kiválasztasz egy HTML elemet, majd megadsz egy rá vonatkozó szabályt vagy utasítássorozatot, amelyek az oldal megjelenésekor kerülnek alkalmazásra. Íme egy példa:

```
P { font-size: 12pt; font-face: Verdana, sans-serif; }
```

Ez az utasítás minden bekezdésre (<P>) 12-es méretű Verdana, sans-serif betűtípust alkalmaz majd – és ez annyit tesz, hogy a lapon látható összes bekezdés egységessé válik. A stíluslap hozzáadható egy bizonyos kódrészhez, egy egész HTML oldalhoz, sőt, egy küldő fájlban eltárolva akár az egész site-ra is alkalmazható. Ez utóbbi a leghatékonyabb, hiszen így nagyszabású változtatásokat vihetsz végbe csupán néhány sor megváltoztatásával.

A CSS technika egyetlen komoly hátránya a böngésző-támogatás hiánya, azonban a két legelterjedtebb alkalmazás – a Netscape Navigator és az Internet Explorer – teljesen különböző módon kezeli a CSS-t, korai verziók pedig csak kevésbé egységes támogatást nyújtanak rá. Mindezek ellenére a CSS egy olyan technológiája a HTML programozásnak, amibe érdemes belelátni majd, főleg, ha majd elkezdjed kiterjeszteni a site-odat.

Üzleti osztályon

A stíluslapok használatával bizonyos igényességet sugároz majd az oldalad. Ahhoz azonban, hogy igazán elképzelhető a látogatókat, kell néhány interaktív elem is. Számos lehetőség közül választhatasz, a legelterjedtebb azonban a JavaScript. Ennek a script nyelvnek a segítségével olyan külön effektusokat alkalmazhatsz, amelyek interaktív gombok (rájuk mutatva az egérrel megváltoznak), amelyekkel manapság szinte az összes webolapon találkozni.

Talán most úgy gondolsz, hogy egy új nyelvi elsajátítás, miközben még csak alapszinten ismered meg a HTML-t, túl nagy kihívás, de ne aggodj: nem kell

megtanulnod a JavaScript-et. Rengeteg előre elkészített kódot találhatsz manapság a Neten, legtöbbjükhez még használati utasítást is kapsz – így arra sem neked kell rájárnod, hogy építsd be a scriptet meglévő HTML kódodba. Jó forrás lehet a következő oldal: <http://java-scripts.net> – az itt található kódokat mindenképpen érdemes kipróbálni. Hamar rájössz majd, hogy ezekkel az interaktív elemekkel nagyon megdobhatod site-od színvonalát, és csupán annyi a dolgod, hogy kijelölöd, majd beilleszted a kódrészleteket.

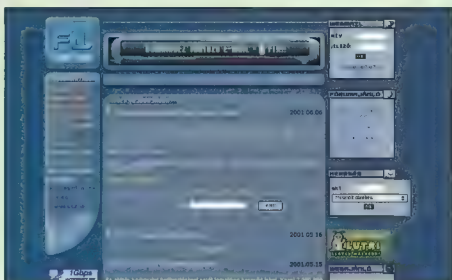
A Web megmentője

Egy másik módja a webolap felgyűrésnek valamilyen web animációs csomag használata – ilyen termék például a Macromedia Flash-e. Ez a multimédiás eszköztár olyan lehetőségeket bocsát rendelkezésére, mint a teljes képernyős animációk, interaktív grafika, minden alafélt hangokkal fűszerezve. Egyre több és több oldal használ Flash-t, hogy interaktív menüikkel kecsegtesse a látogatókat – erre jó példa a <http://www.lordofthefingers.net>. A Flash számos előnyt kínál az ambiciózus web-fejlesztőknek, azonban van néhány komoly hátránya is. Legelőször is, a Flash-technológiát használó site-ok megtekintéséhez először is le kell tölteni és installálni kell a böngészőbe egy Flash plug-in-t – épp ezért számos site rendelkezik Flash és Flash nélküli verzióval. Másodszor pedig a Flash szoftver igen drága: bár a <http://www.macromedia.com/software/flash/oldiról> letölthető egy 30 napig ingyenesen használható verzió.

Ahogy az itt leírtakból kiderül, a mai modern weboldalakhoz már nem elég a jó öreg HTML alapozás, amellyel a cikksorozat első részében ismerkedhettél meg. Ennek ellenére számos kiváló oldal található a Weben, melyek egyszerű tartalmukkal látogatók ezreit vonzzák naponta: vess csak egy pillantást például a www.pcfomat.com oldalra. Az első lépés azonban mindenképp az, hogy kited az oldalad a netre, majd kitálad, milyen tartalommal fogod a látogatók figyelmét megkapni, hogy aztán később vissza is jöjjönnek. Remélhetleg már elég lelkes és felszerelt vagy ahhoz, hogy elindulj a web-tervezés útján, és nemcsak a remélhetőleg már rád is felgyűlnek a neten. **RF**

Szereted, ha kiszolgálják?

Számos internet-kiszolgáló ingyenesen hostolja az oldaladat, bár ebben az esetben meg kell elégedned egy kevésbé jellegzetes címmel. Az egyéni felhasználóknak és kisvállalatoknak egyébként még mindig ez a legjobb megoldás. Íme egy rövid útmutató az egyik hazai ingyenes hosthoz:



Freeweb

Egyre gyorsabban fejlődik a világ, hogy hol a vége nem tudjuk. Akik viszont nem kapcsolnak elég gyorsan, nagy lépéshátrányba kerülhetnek, mely vezetés lehet. „Aki kimarad, lemarad!” Sokunk fejében megfordult már a következő gondolat: „Kellene csinálnom egy saját honlapot fenn az interneten, ahol magamat, termékemet, vállalkozásomat reklámozni tudom!” Eddig a gondolatig már sokan eljutottunk. A következő lépésközi a nagy kérdés megválaszolása: a gyakorlatban hogyan kellene csinálni?

Leggyorsabban ha a Freeweb szerverére regisztráltuk magunkat, mint a nevéből kiderül teljesen ingyenesen. Ha elolvastuk és elfogadtuk a feltételeket, nincs más hátra, mint megadni az adatainkat oldalunk leírását, végül, hogy milyen kategóriában jelenjünk meg a toplistán. Végül nyomjuk meg a „REGISZTRÁL” gombot. Ezek után feltölthetjük adatainkat a lapra. FONTOS: A Regisztrációs Szabályzat figyelmen kívül hagyása nem mentesít annak betartása alól.

Web host-ok

Az oldalad netre töltése viszonylag egyszerű, ha viszont egyedi, könnyen azonosítható domain-névre vágysz, azt már nem kaphatod meg ingyen.

Nálunk is számos cég ajánl már ilyen körülmények között, ezeknél általában a domain-név mellé még nagy méretű tárhely és tanácsadás is jár. Ne számíts azonban arra, hogy olcsón megússzad – jó pár ezer forintotoda kerül ma ez.

Ha azonban mégis ezt az utat választod, érdemes megnézni a következő

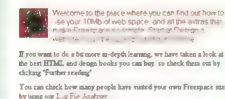


A .com vagy .hu címeikkel komolyan veszik majd a site-odat, de ezek nem ingyenesek...
oldalakat:
www.domain.hu, www.webtar.hu

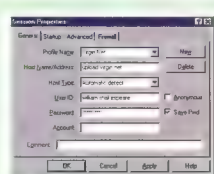
Tudjod fel...



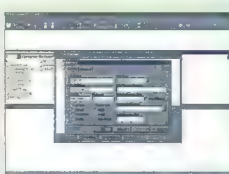
1. Először is szükséges lesz egy internet-szolgáltatót – tanulmányozd a „Szereted, ha kiszolgálják?” hasábot, ha még nincs otthon ilyen, hogy feltölthető.



2. A legtöbb szolgáltató az információért, arról, hogy milyen feltételekkel feljuttat. A www.tar.hu oldalon például számos segítség-olalt találhatsz arról, hogy kezd el az oldalad.



3. Néhány esetben FTP-nek kell. Ittenkor szükséges lesz a szolgáltatás szervernév-re és címére. Ezután már csak tudnod kell, hogyan használj az FTP (File Transfer Protocol).



4. Ezután már csak egy FTP szoftver kell (az a havi CD-n található Terapián kötelezően meglesz), és az internet-szolgáltatótól kapott adat alapján már indulhat is a töltődés...

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

Állás-les

Munkát keresel? Akarsz egy fiatal és most formálódó csapat tagja lenni? És volna kedved az alábbiak valamelyikéhez? Ha igen, ne habozz! Küldd el önéletrajzodat minél előbb a címünkre.

Vezető-szerkesztő

Te vagy az ideális pályázó, ha több éve újságírással foglalkozol, kiválóan tudsz angolul, valamint alapos elméleti és gyakorlati számítástechnikai ismereteid vannak. Munkádban igényes vagy, emellett kreatív, dinamikus és szereted a kihívásokat.

Feladat: Csapatmunka, emberek irányítása.

Hirdetési üzletkötő

Ha szeretnél sokat keresni, kitartó természetű vagy és bírod a gyűrődést, ennél jobb lehetőség nincs.

Újságíró

Már dolgozol más lapoknak, de szeretnél külsősként interjúkat, tesztek vagy tudósításokat írni nekünk. Te vagy az emberünk, ha alapos számítástechnikai ismeretekkel rendelkezel és tudsz mellékelni néhány publikált referenciádat.

Titkárnő

Ha megvan legalább az érettségid, jól tudsz másokkal kommunikálni és ismered a Word és Excel programokat, akkor Te vagy a jelölt. Munkádban precíz vagy jól beszélsz angolul és hasonló területen már 1-2 éves tapasztalatot szereztél.

Fordító

Kitűnően beszélsz angolul és hasonlóan kiváló vagy számítástechnikából. Emellett mindig határidőre dolgozol és kifejezetten szeretsz újságcikkeket fordítani.

A magyar nyelvű fényképes önéletrajzokat „Szerkesztőség” jellegével a következő címre várjuk:

klausza@unitedmedia.hu

1021 Budapest, Húvösvölgyi út 54.
III. ép. 1. em.

Komponálj az ACID XPress-szel!

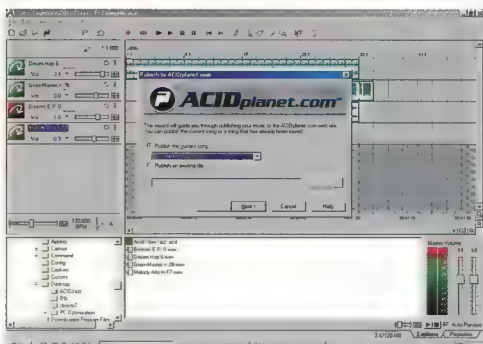


Talán hallottál már róla, hogy PC-den könnyű zenét szerezni. De nem is tudod, mennyire, amíg el nem olvasod az *Acid XPress* bemutatóját...

ASZOFTER SEQUENCERREL KÉSZÍTHET ZENÉK PIACA MINDIG IS KISZÁMÍTÓ VOLT, AM MÍKOR AZ *ACID* EGY PÁR ÉVE MEGÉRKEZT, nagy port kavart – egy gyorsan elsajátítható kezelési, inspiráló programról volt szó, amellyel percek alatt nagyszerű zenéket írhattál, és csupán egy PC, valamint egy seregnyi hangminta kellett hozzá. Azóta a szoftver számos változáson ment keresztül, és már méretes rajongó táborral rendelkezik. Igen hatékony hangfeldolgozási lehetőséget kínál, és szerencsére a bonyolultabb dolgokat a háttérben végzi, így a lényegre koncentrálnálhatsz; emellett persze mindig is hatalmas szórakozás volt ütős tempókat kreálni számítógéppel. Az *ACID* egyik leghasznosabb tulajdon-

sága a hangminták nyújtásának/tömörítésének képessége, ami annyit jelent, hogy foghatsz egy adott hangfájlt, és tetszőleges időpontban beillesztheted már meglévő dalodba. A *Sonic Foundry* pedig még egy ingyenes verziót – az *ACID XPress*-t – is a rendelkezésünkre bocsátott, amely remélhetőleg új felhasználókat hódít meg, és amelyet az e havi *PC Format* CD-melékletben is megtalálhatsz.

Mielőtt azonban a középhez vágánok, egy valamit érdemes megemlíteni, ami esetleg kavarodást okozhat. A szoftver az installálása közben említtetted az *ACID Pro 2.0*-ról – ami a program teljes verziója. Ez azonban egy demó verzió, amely az *ACID XPress* mellett telepítődik. Mikor elérkezel ehhez



A megfelelő gomb lenyomásával művelet akár az interneten is bemutatatható – konkrétan az *ACIDplanet.com* oldalán.

A részhez, válassz azt az opciót, hogy nincs sorozatszám (serial number), és nyisd meg az *ACID XPress*-t (open *ACID XPress*). Miután ezt megtörtént, egy Windows-os hagyományokat tökéletesen követő felhasználói felülettel találod szembe magad – ez, lévén ismerős, nem okozhat problémát. A környezet-független állapotban van, így ha nem világos, hogy egy adott képernyőelem mit csinál, és valamicskét értesz angolul, csak állj föl az egérrel, és megtudhatsz róla mindent.

Körbe-körbe, karikába...

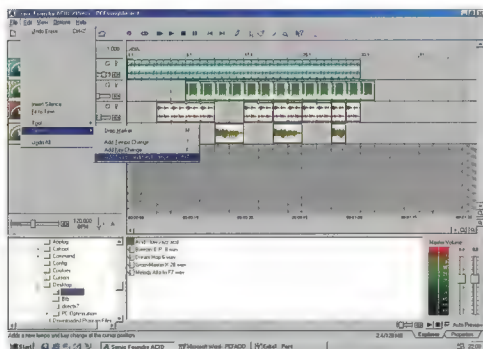
Sajnos, az *ACID XPress* egyik korlátozása, hogy nem járnak hozzá előre elkészített hangminták, így ezeket majd neked kell összegyűjtened különböző forrásokból. A mostani leírásban tehát egy olyan számot készítek, amely a *Sonic Foundry* oldaláról (www.sonicfoundry.com) is letölthető *Acid Jazz* című dal hangmintáit használja – ez a dal egyébként a CD-mel-



Ha kifogytál a hangmintákból, irány a *Sonic Foundry* weboldala!

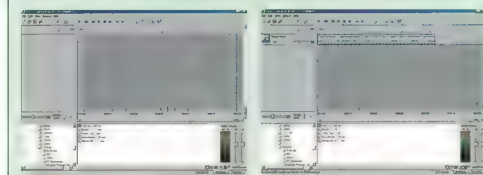
lékelen is megtalálható. Az oldalról egyébként több más demó is letölthető, de ha komolyan gondold a zenélősidt, máshol érdemes keresned. A *Sonic Foundry* árusít hangminta-gyűjteményeket, és számos egyéb cég is készít ilyen CD-ket, ezeket pedig mind alkalmazhatod zeneszerzéshez. Ha olcsóbban szeretnéd megvenni, próbálj végigbongészni az Interneten: wav fájlok után, de vigyázz, mert ha kereskedelmi forgalomban lévő zenékből lopsz el részeket, valószínű, lemeztársaságok ügyvédei dörömbölnék az ajtód előtt, ha valaha is sikeres leszel...

Nehéz lenne rossz számot írni a most használt hangmintákkal – úgy készülték, hogy zeneileg illeszkedjenek egymáshoz – azonban mindig jó ötlet először a dobosvált elkesztíteni, hogy aztán arra alapozhass. Ha rákattintasz egy hangmintára az Böngésző ablak-részben, az automatikusan lejátszódik,



Ha tempó- és hangnemszámítás szerelnél, az Edit menü Special alpontjában érdemes kutakodni.

Zeneyártás

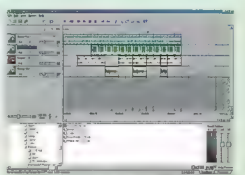


1 Az *ACID XPress* megnyitása után az első dolog, hogy megtaláld a hangmintákat – erre a bal-alsó sarkában található Böngésző ablak használatát. Keresd meg a CD *Acid Jazz* könyvtárat a CD-n, nyisd ki, és a hangminták máris elérhetők.

2 A fájlok egyike *DreamPop* név alatt fut. Ha erre kattintasz és behozod a hangszerelei ablakrésze, új sáv jön létre; ezután a ceruza eszközzel könnyedén mozgathatod a hangmintát.

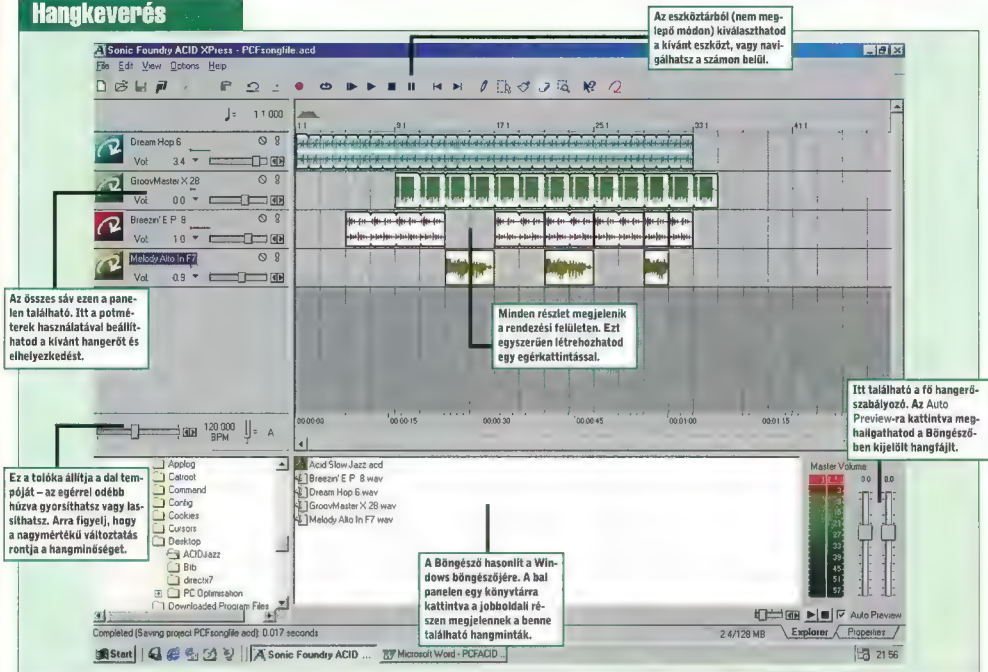


3 A *GroovMaster* XZ8 egy basszus téma, és ugyanígy szűrhető be a dalba új sávot létre hozza, mint ahogy azt a dobbal tettél. Ezt pár útemmel a dob után hozzuk be, hogy a felérésődés érzetét keltsse.



4 Mostanra már kezdés bejelönni, hogy készülnék az *ACID XPress* számok, így elkezdheted behajlítani a megmaradt hangmintákat – egy zongora- és egy szarfon témát – így teljesül valik a kompozíció.

Hangkeverés



Érdemes először a dobsávot elkészíteni, hogy aztán arra alapozhass.

és ha tetszik, csak húzd be a felette található sáv-ablakba, és a szoftver automatikusan készít neki egy új sávot. Ezután már csak a ceruza íkolt kell kiválasztani az eszköztárból – nem kell beállításban ez az aktív, tehát nem kell bajlódni a keresésével – amit arra használsz, hogy oda húzd a fájlt, ahova szeretnéd.

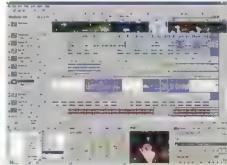
A változatosság gyönyörködtet
Miaután létrehozta az első sávot, a többi ugyanazzal a módszerrel készíthető el, de persze nem valószínű, hogy mindegyiket egyszerre akarod majd lejátszani. A változatosság valóban gyönyörködtet, főleg, ha a zenéről van szó, így a basszust mi a dob elindulása után hozzuk be, a saxofont és a zongora pedig különböző időben indulnak el. Ha valamért ki akarsz törölni egy ütemet, csak válassz ki a képernyő tetején található eszköztárból a radirt, és kattints az eltávolítandó elemre. Ha lenyomva tartod az egérgombot, egy területet jelölhetsz ki, akkor egyszerre több mindent is törölhetsz.

Egy másik fontos momentum a keverés – tehát, hogy a különböző sávok ne egyforma hangerőn (volume) és helyen (pan – tehát a sztereó hangzás jobb ill. bal oldalán, középen stb.) játszanak le. Ezeket egyébként a sávnevek alatt látható kis potméterekkel állíthatatod.

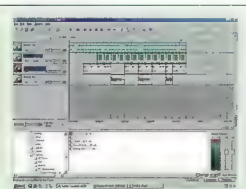
Nos, körülbelül ennyi az **ACID XPress** dióhéjban. Ne aggódj, ha még sosem foglalkoztál zenével – a tapasztalat hiánya nem tarthat vissza különösebben, és mivel a másként alakított hangminták miatt a saját zenei képességeidet nem kell használnod, csak a képzelt szabhat határ. Ha egy kicsit felbátorodtál, kísérletezhetsz hangnem- és tempóváltásokkal egy dalon belül, és számos extra lehetőség akad az **EDi** menü **Specials** alpontjában. Nosza! **EDIT**



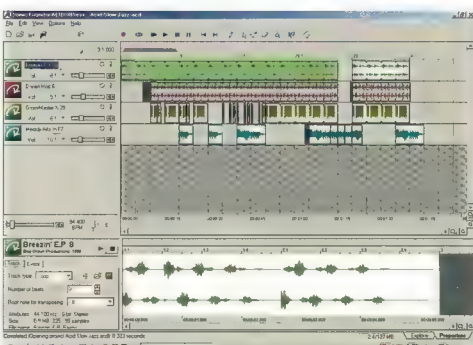
Ha elkészült a nagy mű, feltöltheted az **ACIDPLANET.com** weboldalra.



A nemsokára megjelenő **ACID Pro 3.0** új fejezetet nyit az **ACID** sorozat történelmében.



5 Persze nem jó, ha minden egy hangerőn és egy sztereó oldalon játszódik le – a hangerő potméter az alapbeállítás, a mellette levő nyílal kérheted a másikat.



Ha a képernyő jobb alsó sarkában található Properties földre kattintasz, a Böngésző wav formátumban mutatja meg az aktuális számot – ettől balra gyűrheted a különböző beállításokat.


```

;code to be run before the function
myfunction()
;code to be run after the function

```

5. Lépés

A függvények olyan kódreszletek, amelyek különállók a fő kódtól (később még bővebben is lesz róluk szó).

A függvények szerkezete a következő:

```

Function sajátfüggvény()
; (saját kód)
End Function

```

A fő kódból egy függvényt, a nevet használva hívhatjuk meg:

(függvényhívás előtti kód)
sajátfüggvény()
(függvényhívás utáni kód)

A függvények két dologra jók. Az egyik a kód hatékony elrendezése (emberi szempontból) – például külön függvényeket gyárthatunk döntéshozásra és a képernyő frissítésére; így egyébként a hibakeresés is sokkal hatékonyabbá válik. A második okra a tanfolyam egy későbbi fejezetében térünk vissza.

6. Lépés

```

;draw picture with the image variable
; "menu_shp1" at coords 50,30 (x,y)
DrawImage menu_shp1, 50, 30

```

A Blitz alapesetben nagyon hatékonyan használja a videó-buffert. Rajzoli ki mindent arra a területre, ami a felhasználó számára láthatatlan (BackBuffer), majd kapcsolja át arra, amelyiket látja (FrontBuffer). Alapvetően kirajzolunk egy csomó képet, és megmutatjuk a felhasználónak, majd kirajzolunk egy másik sorozatnyi képet, és azt mutatjuk meg.

Képek rajzolása? Nos, a *Blitz Basic* ezt is végtelenül megkönnyíti számunkra. Az első, amit tudni kell, hogy ha a jelenlegi „képgyűteményre” egyszerűen több grafikát rajzolunk, a régi képet felülírják az újak.

Nos, rajzolni pedig a következő utasítással lehet:

```

DrawImage
menu_hajol1, 50, 30

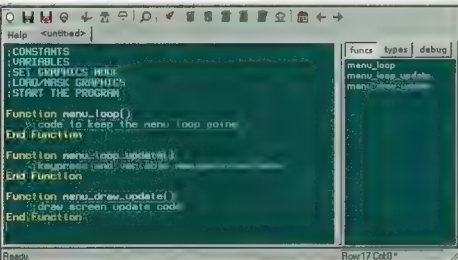
```

...ez a parancs a menu_hajol1 változóban tárolt képet rajzolja az 50,30-as koordinátákra. A menu_hajol1 a változó neve, az x és y pozíció pedig a képernyőnek egy bizonyos pontját jelentik (0,0 a bal-felső sarok).

```

SetBuffer BackBuffer()
;draw all your images
Flip

```



7. Lépés

Itt az ideje, hogy mindebből egy menüt kreáljunk! Első teendők (ha ez még nem történt volna meg) a *Blitz Basic* indítása. A programszerkezet megtervezésével kezdjük: új programot a File menü New... pontjával kezdetünk.

A menu_loop_update() függvény kezeli majd a billentyű-le nyomásokat és a változók menedzselését.

A menu_draw_update() feladata lesz a képek képernyőre rajzolása annak alapján, amilyen változások történtek a többi függvényben.



8. Lépés

Végül, pusztán a díszítés kedvéért, két mozgó hajót is hozzáadunk a menühöz, és megadjuk a lehetőséget a felhasználónak, hogy jelenlegi játékáról képernyőfotókat készítsen.

Adj hozzá néhány szükséges változót és konstanst a kód elejéhez és töltsd be / maszkold le a képeket a többivel együtt. Először lássuk a hajókat – szükségünk lesz egy-egy változóra a függőleges és vízszintes koordináták tárolására. Ezután, a menu_loop_update függvényben megírjuk a kódot, amely minden képkockánál megváltoztatja a függőleges pozíciót. Ellenőrizni kell azt is, hogy a hajó kirepült-e már a képernyő tetején, és ha igen, meg kell változtatni a függőleges pozícióját, hogy az alján jelenjen meg – egy másik vízszintes pozícióban (a Rnd parancs segítségével kérhetünk véletlen számokat a géptől, amelyek az első és második paraméter közé esnek majd). Emellett véletlenszerűen változtatunk kell a két hajótipus között.

Ezután, meg kell oldanunk a képernyő lementését. Kell tehát egy újabb változó a kód tetejére – FLAG_SAVEBuffer – és egy konstans a kívánt billentyű kódjával. A menu_loop_update függvényben ellenőrizd, hogy a felhasználó lenyomta-e a kívánt gombot, és ha igen, állítsd a FLAG_SAVESCREEN értéket 1-re.

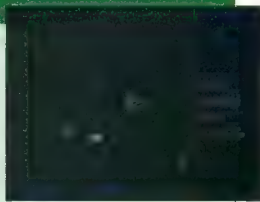
Ezután a menu_draw_update-hez hozzáadunk egy sort, amely megvizsgálja ennek a változónak az értékét, és ha az 1, elmentjük a képernyő tartalmát (a FLAG_SAVEBuffer elmenti a megadott buffert egy megadott nevű BMP fájlba), ezután visszaállítjuk a változó értékét 0-ra (így nem menti el a következő képkockánál is a képet). Töltsd be a tutorial1.bb fájlt, ha megszeretnéd nézni a folyamat megjegyzésekkel bővített kódját, meg némi tippet, hogyan rajzolj ugyanolyan képernyőt bármely felbontásnál. **RF**

Mi is az a Blitz?

Emlékszel még a jó öreg BASIC-re még a ZX Spectrumos években? Itt persze... a Blitz ezt a nyelvet frissítette 16 bites környezetre, majd visszatért a PC-re is. A Blitz Basic (PCF 87%) igazi szépsége abban rejlik, hogy a bonyolult dolgokat (mint például a DirectX) a háttérben kezeli, nagyban megkönnyítve ezzel a fejlesztők dolgát.

„Egy pár hónapja az egyik kollégám a Retroscop-nál megmutatta egyszerű scrollozó rutinját, amely Blitz Basic-ben mindösszen 20 soros volt.” – magyarázza Pitstock – „C++-ban már megcsinálta ugyanezt a rutint – csakohogy ez egy 1500 soros kód-készletbe került!”

Pickstock az egész játékot és leírását tíz nap alatt készítette el. A hatalmas



íme a kész Celestial Rift. A végén a te játékosod is legalább így fog kinézni.

online Blitz-rajongók közösség mellett a Blitz Basic azért is hasznos, mert egy valódi programozási nyelv (nem csak egy kattintgató-logotólógos eszköztár), amelyek használatához nincs szükség előzetes programozási tapasztalatra. www.blitzbasic.com

A jövő hónapban

A következő leckében vetünk egy pillantást az összetettebb Blitz parancsokra is, elkezdünk dolgozni a játék alapján, és nekikülünk elkészíteni az olyan elemeket, mint például a játékos hajója és annak irányítása.

A Winamp testreszabása

Megpróbálhatsz a Hi-Fi cuccod mellé kis színes lámpákát szerelni, valamint illegális tudatmódosítót szedni, de ennél közelebb nem juthatsz a Winamp grafikus lehetőségeihez...

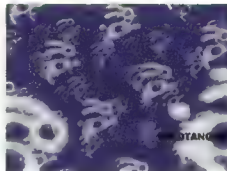
TUDD, LEHET, HOGY A WinAmp az egyik legjobb testre szabható alkalmazás a világon. Nem elég, hogy lejátsza és listába rendezi az MP3-kat, valamint a legtöbb használt hangformátumot, de bármilyen nem támogatott kiegészítést könnyedén tehetjük kompatibilissé – és még csak meg sem kell szakadnunk a nagy munkában. A megfelelő plug-innel (kiegészítővel) még filmeket és DVD-t is képes lejátszani. A WinAmp minősége a Real Player-el vetekszik, amely utóbbival folyamatosan adatátvitelű videókat ill. zenét érthetsz el a Neten; de a WinAmp annyi lehetőséget kínál, amennyiről a Real Player nem is álmódhat – a megfelelő beállításokkal bármilyen multimédiás célra felhasználható.

A különbség a WinAmp végtelel nyitott szerkesztési alapsík – gyakorlatilag bármilyen külső kiegészítőt hozzá lehet csatlakoztatni; és a csatlakozás teljesen zökkenőmentes. A kiegészítőknek három



Ki mondta, hogy minden plug-in úgy néz ki, mint egy kaleidoszkóp? Ez a kiegészítő például hangjegyeket pötyönt le a képernyő életerejéről.

A visualisations kiegészítők a zene lüktetésére reagáló animációt jelenítenek meg lejátszás közben.



Szellem nyulak ugrának végig a monitoron? Lehet, hogy szó szerint vetted a félcimben említett tudatmódosítókat...

fajtája létezik: skin, visualisation és plug-in. A skin új külsőt kölcsönöz a programnak, legyen az egy izléses Ricky Martin összeállítás vagy akár egy Lovecraft-i ihletésű grafika, amely valóban az emberi bőrön hasonló (skin=bőr). A második csoportba azok a kiegészítők tartoznak, amelyek valamilyen, a zene lüktetésére reagáló animációt jelenítenek meg lejátszás közben – ez leggyakrabban valamilyen pszichedelikus minta, de újabban a 3D technika előretörésének köszönhetően már profin modellezett (általában női...) táncosokat is láthatunk. A plug-in a legtöbb kategória, gyakorlatilag minden belefér, amit a WinAmp-ból lehet futtatni. A jelenlegi választék szédelő méretű, 3D-s játékoktól kezdve (ahol te választod meg a zenei aláfestést) olyan programokig, amelyek a billentyűzet gombjait ütemre villogtatják; akadnak azonban professzionális DJ kiegészítők is, amelyekkel átkevertheted egyik számot a másikba. Ja, hogy mi a legjobb? Ezek nagyrészt ingyenesek, és néhány kattintással telepíthetők. Mi megkerestük a legjobbat, és felraktuk őket az a havi CD-melékletre, sőt, a www.winamp.com oldalon még többet találhatsz. És még ha ez úgy is hangzik, mintha egy rossz biztosítótársaság-reklámból szedték volna: a lehetőségek végtelenek... **PCF**



Nézz a fénybe... ne nézz féltre, figyeld a fényt... ugye, milyen megnyugtató? Csatlakozz hozzánk. Csatlakozz, csatlakozz... A Winamp mindent megtesz, hogy hatalmába kerítsen.

Előtted a választás...



Valentine's Dancer

Változtasd a Windows asztalt egy eszemet éjszakai klubbal! Nem túl felvillanó. De kellemes változatosság a pszichedelikus minták után. Kapható karácsonyi formátumban is...



Speedway

Felejtsd el a ColinMcRae-t, csapj a lovak közé a Winamp 3D-s versenyjátékával! Itt megvan az a könyörölgétes lehetőség, hogy kiválassz a zenét a sok techno hulladék helyett.



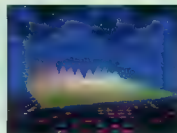
DFX

Egy hang-kiegészítő, amely mesterségesen feljavítja a digitális hangminőséget és 3D hatást kelt – fogadjunk, nem is gondoltad volna, hogy erre is szükség van...



FaceOff

Egy határozottan düldélt szemű figura bólogat, és grimaszol legkedvesebb dalaidra. Még jobb volna, ha szegény fazon nem tűnne ilyen ijedtnek...



Technowarp

Bezeg matekórán nem vetted lyvet... egy örütné pörgő grafikon jelenik meg a képernyőn, persze reagálva a zene lüktetésére – így már kész élvezet a tanulás!

Kreatív megjelenés



A külső lecserelése nagyon könnyű: csak kattints a fájlra, és a Winamp azonnal átalakul.



A legtöbb plug-in és visualisation Pimp formátumú, így neked semmi dolgod a telepítéssel.



Ha már felinstallálod a kívánt kiegészítőket, kattints jobb gombbal a Winamp, és válassz a Visualisations menüt.



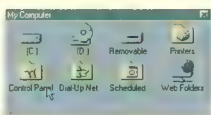
Egy kanálnyi Winamp, egy szeletke equaliser, és egy csipetnyi számlista – már kész is a tökéletes multimédia-torta.

Elő az eszköztárakkal!

Alakítsd a Sajátgép ikont egy csinos eszköztárrá, amely kényelmesen ücsörög majd az Asztalon.

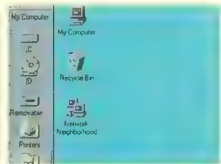
MIT ÉR A SAJÁTGÉP, MIKOR A Windows Explorer használatával könnyebben navigálsz a gépeden? A válasz egyszerű: a Mac felhasználók könnyebben megtalálják majd a telefonos kapcsolatot... a cízmist felretéve a Sajátgép ikon nem teljesen kiváltható - kizárhatod belőle egy eszköztárt, amellyel könnyen elérheted a Rendszeratök és Vezérlőpult mappákat, többek között.

Ennek megvalósításához csak kattints rá, és húzd ki az Asztal szélére. Mi-



Alakítsd át legegyszerűbbre úgy, hogy elvonszold a képernyő szélétől.

kor elengeded a gombot, egy új eszköztár jelenik meg a kiválasztott oldalon. Hogy ne legyen az Asztal oldalához köve, fogd meg, és húzd ki a középre. Ugyanezt egyébként úgy is megvalósíthatod, hogy a Tálcán a jobb gombbal kattintva, majd kiválasztva az Eszköztárak menüpontot. Innen válaszd az új eszköztár létrehozását, és add meg, mely Windows ikonok szerepeljenek rajta. Húzd kívánt helyre ezt az új eszköztárad, mint ahogy azt a Sajátgéppel is tette. Ezután a Ctrl gomb lenyomása mellett bal egérgombbal kattintva az ikonokra menüszerűen nyithatók le őket, míg a Ctrl nélkül a hagyományos eredményt kapod.



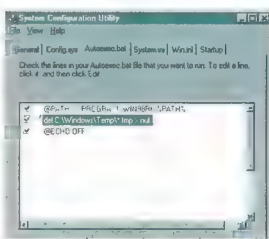
Húzd a Sajátgépet a képernyő széléhez, így gyors eléréshez lesz a rendszermappákhöz.

Ürítsd ki a Temp mappát

Töröld le a Windows átmenetileg használt fájljait minden indításkor automatikusan.

FELGYŐRÍTHATÓ A Windows indítását, és a sebességet úgy általában azáltal, hogy megszabadulsz a Temp könyvtárban tárolt hulladéktól. Számos program megteszi ezt neked, úgy, mint a Norton Utilities vagy az Ontrack Fix-It Utilities (használd a Windows Lemez karbantartóját is). Ezek egyszerű munkát végeznek - már amikor futtatod őket. És nem valószínű, hogy ez naponta bekövetkezik, ugye?

Van egy másik módszer is, amellyel a Windows megszabadulhat a Temp mappa tartalmától minden indításkor automatikusan. Ha Windows 98-cal vagy még újabb verzióval rendelkezel, a Rendszer-konfigurációs eszközökkel teheted ezt meg: csak írd be a Start menü Futtatás ablakába, hogy msconfig, válts az Autoexec-bat fölé, és írd be egy új sort: `Del C:\`



Csak annyi a dolgod, hogy hozzáadsz egy egyszerű sort az Autoexec-bat-hoz az MSConfig-ban, és minden indításkor kiürül a Temp mappa.

`Windows\Temp*.tmp > nul`
Majd nyomj OK-t.

Ha nincs msconfig-od, csak indítsd el a Jegyzettömböt, a Windows Explorerben menj a C meghajtó gyökérkönyvtárába, az Autoexec-bat fájlra vonszold a Jegyzettömbbe, írd be az előbbi sort, majd mentsd el a fájlt.

Windows 98 Resource Kit Sampler

Vedd át az irányítást a Windows kezéből a Windows 98 Resource Kit segítségével.

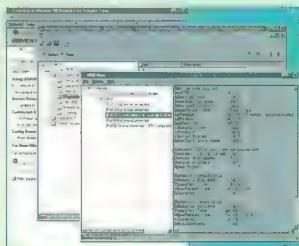
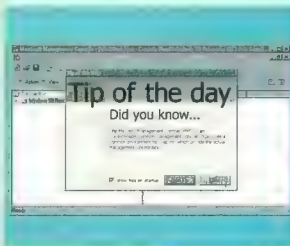
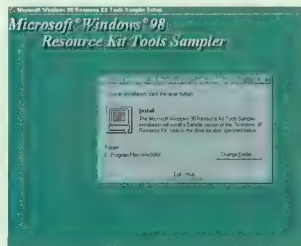
A MICROSOFT A LEGHATÉKONYABB Windows eszközöket az installációs CD-k mélyére rejti, nehogy a hétköznapi emberek két vállra fessék vele a rendszerüket. A Windows 98 Resource Kit Sampler egy komoly lehetőségeket kínáló eszköz- és programgyűjtemény, amelyekkel hibamentesítheted és fejlesztheted a rendszert. Például tartalmaz egy olyan alkalmazást, amely az URL-eket, dokumentumokat a Tálcára rendszerez (Quick Tray), egy programot az USB eszközök hibakeresésére (USB View),

valamint egy olyan eszköz is szerepel rajta, amellyel régi vagy eltérő operációs rendszerek által lerövidített hosszú fájlneveket lehet visszaállítani (LFNBACK).

Összesen 26 alkalmazást tartalmaz, és bár néhányuk olyannyira spe-

ciális célú, hogy számunkra használatatlan, többségüket érdemes alkalmazni.

Mielőtt azonban belevágnál a közepebe, telepíteni kell a Resource Kit-et. Tedd be a Windows telepítő CD-t, és kövesd az útmutatót:



1 Helyezd a Windows telepítő CD-t a meghajtóba, menj el a Tools\ResKit könyvtárába, és indítsd el a Setup.exe fájlt. Fogadd el a licen-szerződést, írd be az adatokat, majd kattints kétszer az OK-ra. A címlapra megadása után egy újabb OK, és nyomd meg a monitor gombot a telepítéshez.

2 Miután befejeződött az installáció, kattints a megjelenő ablak OK gombjára annak bezárásához, kattints a Start menüre, válaszd ki a Programok -> Windows 98 Resource Kit almenüt, és indítsd el a Tools Management Console-t. A napi tippek olvasgatása helyett inkább nyomj a Beállítás gombra.

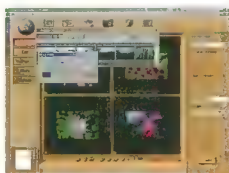
3 Hogy megnézhessed, milyen eszközöket kínál a csomag, nyisd ki a baloldali panelet látható mappákkal, és egyből megjelennek a rendelkezésre álló alkalmazások. Ha többet szeretnél tudni egy programról, kattints rá jobb gombbal, és a Sógó menüpontot választva információt kapsz róla.

Photo-zz Express sebességgel!

Rosszul sikerült a fotód? Fedezd fel a **Photo Express** lehetőségeit! Szórakozva készíthetsz csúcsmínőségű képeket, de nem árt, ha van nálad egy digitális fényképezőgép is.

CSAK ADJ EGY FÉNYKÉPEZŐGÉPET akár a legtehetségtelegebb fotós kezébe, és rövidesen már a megfelelő pózt követelik tőled, vagy éppen a felhőket átkozzák majd a kedvezőtlen fényviszonyok miatt. Lássuk be, mindenki azt gondolja magáról, hogy felfedeztetlen és még nem értett génius. Szerencsére a digitális kamerák technológiájának és a fejlett fotószerkesztő szoftvereknek köszönhetően még az amatőrök is professzionális minőségű képeket készíthetnek, amit aztán közzétehetnek a neten.

A **PhotoExpress 2.0** lehetőségek egész tárházát kínálja, amelyekkel szerkeszthető és javítható fotóidat, a képeket albumokba rendezheted, akár mervelemen, akár az interneten. Ez a lenyűgöző eszköztár átfogó és felhasználó-barát, és a szórakoztatásra helyezi a hangsúlyt. Az elkövetkezendő oldalakon lépésről-lépésre megvizsgáljuk



a **Photo-Express-t**, és megláthatjuk, hogyan javítsuk ki nagy piros szeimet, illetve miként hozunk létre képeinkből egy igényes online albumot.

Az első lépések

Mikor először indítod a **Photo Express-t**, egy ösztönösen jól használható indító-pulttal találod szembe magad. A Windows szokásos menüsor mellett még egy egységes ikon- és eszköztárgyűjteményt is láthatsz, amelyek a munka során végig látszanak, így nagyon gyorsan



▲ A **Particle Effects** eszközzel visszaadhatod azoknak a másnapos reggeleknek a hangulatát...

▲ A képek külső forrásból való betöltése (szkenner vagy digitális kamera) végtelenül egyszerű.

hozzászokhatsz a fejlesztőkörnyezet-höz. Az idő nagy részét a **Photo** nézetben fogod tölteni, ahol megtalálhatod a képek betöltéséhez, szerkesztéséhez és Weben való közzétételéhez ill. nyomtatásához való eszközöket.

Az első lépésben ismerkedj meg a program kiváló fotóalbumának lehetőségeivel. Ennek segítségével tárolhatod és rendezheted fényképeidet egy sorral testre szabható fotóalbumba. Miután elkészítetted az albumot, már készen állsz a képekkel való munkára – megadhatod, hogy jelenjenek meg, vagy akár egy slideshow-t is készíthetsz belőlük.

Ha már vannak fotók a mervelemében, albumba rendezésük nem is lehetne egyszerűbb. kattints a **Get-re** a **Command** panelen, majd válassz ki az **Album**-ot az eszköztárból. Ezután kattints a **New Album** gombra az **Options** panelen és válassz ki a kívánt helyet a mervelemében. Ha már kész az üres albumod, már csak a fotókat kell beleraknod. Válassz a **File**-t az eszköztárból és használj a **Browse For Folders** gombot az **Options**-ból, hogy megkeresd a fotókat. A képek kisméretű verziói megjelennek az **Options** panelen – az **Insert** segítségével behelyezheted őket az albumba.

Irány a net!

A képek beolvasása az albumodba digitális kameráról, szkennerről hasonlóan könnyű. Az eszköztárból a **File** kiválasztása

Photo fül

A **Photo Express** fő munkaterülete, itt töltöd be, szerkeszted és mented el képeidet.

Project fül

Itt egy sorral project sablon található, amelyekkel különböző jellegű üzeneteket valósíthatsz meg – üdvözlőkártyák, naptárak stb.

Command panel

Az itt található gombok irányítják a szoftver működését, lehetővé téve a képek betöltését, szerkesztését, mentését. Emellett meghatározzák a munkatérület külső kinézetét és az aktuálisan elérhető eszközöket.

Thumbnail panel

A kisméretű képek panelén látható a szoftver által megnyitott összes kép, még ha a munkaterületen nem is szerepelnek.

tása helyett most a **Camera** vagy a **Scanner** lehetőséget kell választani. A szoftver ezután megkér, hogy válassz ki az eszközt, mielőtt betöltötené a fotókat. Már itt lehetőséged van a **Post Processing** segítségével a képek előzetes kozmetikázására. Itt újraméretezheted, világosíthatod-sötétítheted és át-színezheted a fotókat.

Mindezek a szerkesztőeszközök a rendelkezésedre állnak azután is, miután készen áll az albumod. Ahhoz, hogy elkezdhesd dolgozni egy képpel, válassz ki azt az albumból, és a **Command** pa-



A **Post Processing** segítségével a szükséges változtatásokat már az albumhoz való hozzáadás előtt elvégezheted.

Készítsd elő fotóidat a Webre



1 Akár szkennerről, akár digitális kameráról töltötted be képeidet, valószínűleg kell még rajtuk dolgozni a netes közzététel előtt. Válassz a **Command-Edit** opciót a fotó szerkesztéséhez.



2 Képnünk nyilvánvalóan túl sötét, így a **Lighting** eszközt használjuk majd kivágósiszákra. Ugyanitt élesíthetjük ki a képet és tüntethetjük el róla a hibákat (pl. karcolások stb.), a **Touch Up** lehetőségeivel.



3 Ha a képedre évekig kellene várni, míg betöltődik az oldalról, használj az átmeretező eszközt, hogy kényelmeke csökkentsd a nagyságát (a szélessége megtszi 15-36 cm, ennek megfelelően a mérete 33K körülü lesz.)



4 A **Photo Express** elkészíti a **HTML** kódot és a képfájlokat, és megköszöhet a böngészőben az interneten, mielőtt az egészet feltöltenéd az adomény. Reméljük, hasonló eredményt vártál...

A Photo Express asztala



Eszköztár
Itt találhatók az aktuálisan elérhető eszközök. A panel számos különböző ikont jeleníthet meg egyszerre, attól függően, milyen munkát végez éppen.

Options panel
A fotók finomhangolására szolgáló eszközök helyezkednek el ezen a panelen. Az előzőhöz hasonlóan ennek a tartalma is az aktuális munkavégzés alapján alakul.

Shortcuts panel
Gyors és könnyű hozzáférést biztosít a szoftver egyes jellemzőihez, mint például mentés HTML formában, nyomtatás, vagy akár az olyan Express eszközök, mint a Háttérkép- és Képernyővédő-készítő.

A Photo Express automatikusan létrehozza az online albumodhoz szükséges HTML kódot.

nelen kattints az Edit gombra. A szerkesztési lehetőségek széles választéka nem csak az alapvető módosításokat teszi lehetővé a fotókra, de olyan szépséghibákat is kijavíthatasz velük, mint a piros szemek, vagy karcolások. Kísérletezz nyugodtan a program adta eszközzel – közben leírásunkból meg tudhatod, hogyan készítsd elő fotóidat a netre.

Miután már kicsiniosítottad az album összes fotóját, elérkezett az idő, hogy elkészítsd online pártját is. Ez nem olyan nehéz, mint amilyenek hangzik, mert a Photo Express automatikusan létrehozza a HTML kódot a megfelelő külső eléréséhez – és mindezt egy pár lépésben.

Kezdetnek válaszd ki azokat a képeket, amelyeket közzé akarsz tenni a Shift gomb lenyomása mellett rákattintva a kívánt fotókra. Ezután nyomd

meg a Command panelen a Share gombot, amely egy új eszköztárat hoz elő. Válaszd ki a Web Page-et, majd az Options panelt, és add meg a szükséges információkat, illetve formázd kedvedre az új oldalt.

A végső megoldás...

A Basic oldalon megadhatod az oldalak címét, majd megadhatod a célmappát a HTML fájloknak és képeknek. Ezután add meg egy nevet a nyitó oldalnak – amelyik a képek kicsinyített változatát tartalmazza majd – ezeknek egyébként megadhatod a megjelenítési módját illetve fájlmerétet. A More-ra kattintva további lehetőségeket kapsz, mint például a háttér vagy az aláfestő zene beállítása. Mikor mindezzel végeztél, az Apply lenyomásával a Photo Express létrehozza a szükséges fájlokat a megadott célmappában.

Ha ezt a mappát megnézed, találsz egy sornyi HTML és képfájlt, amelyek egy fotóalbummá állnak össze – töltsd fel ezeket a fájlokat az internet-szolgáltatáshoz FTP használatával, és mindenki csodájára járhat művednek.

A Photo Express kiváló netes lehetőségei csak kis része annak az eszköztárnak, amelyeket ezt a kiemelkedő fotószerkesztő eszközt tapasztalt és kezdő

fotósoknak egyaránt használatosá teszi. Számos lehetőséget kínál a szoftver, közöttük több száz sablont, amelyekkel naptárakat, posztereket készíthetsz. Nem számít, hogy milyen nagyszabású elképzelésed vannak – a PhotoExpress 2.0 soha sem hagy cserben. **PC**



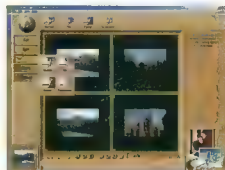
A szerkesztőeszköz segítségével a legkiszakértottabb fűrdeményeket is profi minőségű fotóalbummá barkácsolhatod össze.



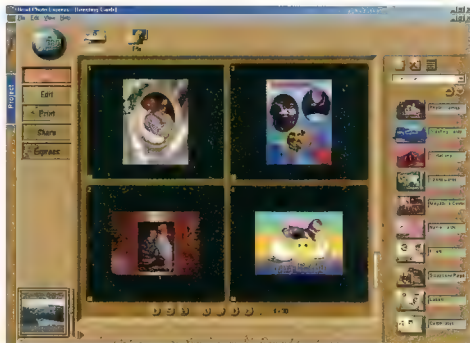
Az Erase eszközzel lehet a karcolásokat és foltokat eltüntetni fényképekről – hibátlan fotókat kapsz eredményképpen.



Miután már egyben az albumod, a Photo Express-szel egy bemutató slideshow-t is készíthetsz.



Számos nyomtatási lehetőség van, akár nagyméretű posztereket is készíthetsz az album képeiből.



A sablonok hatalmas választéka áll a rendelkezésedre, így fotóidból üdvözlőkártyákat, naptárakat és egyéb különlegességeket is összeállíthatsz.

PC-zz tévén!

Most kivételesen nem egy brazil szappanoperára bámulsz majd – szerkessz szöveget a heverőről e havi tippjeinkkel!

AMIÓTA AZ ELSŐ TV-KIMENET megjelent a videokártyákon, a PC szép lassan átköltözött a dolgozószobából a nappaliba. A megfelelő grafikus kártyával és néhány extra periféria birtokában akár a fotelből is Net-szűrőzhetesz.

Persze a központi elem itt is a PC. Ha akad valamilyen bűtordarab, ahová el tudod rejteni, akkor megteszi a hagyományos fehér gépház is, de ha szem előtt van, érdemes venni egy újat – érdekes megoldásokkal találkozhatasz például a <http://www.overclockers.co.uk> oldalon: a mi kedvencünk a Juno P3 közepe méretű torony, szép színe miatt, és mert elrejtí a meghajtókat.

Most, hogy már van egy dögös gépházunk, ideje beszerezni olyan billentyűzetet és egert, amelyek nem rondítják össze holmi kábelekkel kedvenc nappalikat. A Logitech szállítja erre az ideális megoldást a Cordless Desktop iTouch-csal, amely egy csinos drótnélküli egér-billentyűzet kombót tartalmaz.

Elő a kártyákkal!

Hogy egy hagyományos TV-re vezessz ki

a PC-t, speciális videokártyára lesz szükséged. Leginkább az ATI és a Matrox termékeket tudnánk ajánlani – számos egyéb videokártya-gyártó cég beszerel egy TV-kimenetet termékeibe, de ezek legtöbbje már utólag lett beleerősztve a tv-rájába. Ha egy olyan konfigurálható kártyára vágysz, amely a TV-kimenetre lett kihegyezve, a Matrox G450 eTV a legjobb választás.

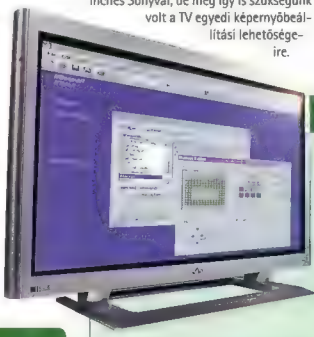
A meglévő hangkártya valószínűleg megteszi, de be kell majd szerzed egy nagy jack-kis jack átalakítót.

Ha a nappaliban elhelyezkedt DVD nézésre is fől akarhasználni, melegen ajánljuk az erre specializálódott kártyákat. Hogy miért? A dekódolás gyorsabb lesz, és akár egy Dolby Surround hangrendszerre is kikötheted a gépetet, feltevé, hogy már van ilyened... Számos DVD kártyát lehet kapni, de mind a Hollywood Plus 2-n alapozva. A legtöbb grafikus kártya

egy összetett jelet ad le, ami annyit tesz, hogy csak hasonló bemenettel rendelkező TV-kre kötheted őket – ezek a csatlakozók egyébként mindig sárga színekűt kapnak. Ha nincs ilyen bemenet a TV-den, viszont akad egy jó kis Scart, bármelyik Hi-Fi boltba betévedve vásárolhatsz magadnak egy átalakítót, amely a Scartot összetett kép- és hangnyaggá bontja.

Internet a heverőről

Érdekes még annyit megjegyezni, hogy ha weboldalakat akarsz nézegetni, elég nagy készülékre lesz szükséged. Ha egy 14-inches hordozható TV-n próbálkozol, a legjobb ha veszel egy távcövet is; mi nagyon kényelmesen elvontunk egy 24-inches Sonyval, de még így is szükségünk volt a TV egyedi képernyőbeállítási lehetőségeire.



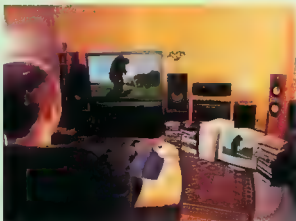
Nagystílus

Ha nemrégiben megnyerted a lottót, vagy szívesebben adnád el az autódát, hogy aztán gyalog vagy biciklín közlekedj, a nappalidba tethetsz egy PC-t, aminek legoptimálisabb megjelenítése egy csinos plazmatévéen történik. Ezek a szörnyek 42 inches fölötti képméretével érkeznek, és a rajtuk létrejövő kép egyszerűen döbbenetesen jó. Nézd csak meg a Fujitsu 42-inches PD54214E-S darabját (www.fujitsu.co.uk) – mintegy két és fél milliót már viheted is haza...

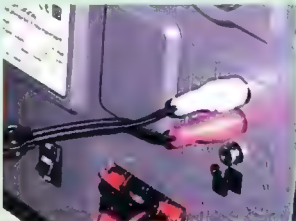
Egy kis barkácsolás



1 Miért nem csinálnál unalmas külsejű asztali PC-ből egy olyan gépet, mely a nappaliban is megállja a helyét – csupán a gépházat kell kicserelni. Manapság már bármilyen színben és formában kapni házakat.



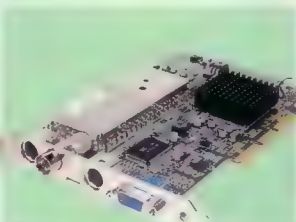
2 Két választásod van – vagy elvállalod a gépház-cserét, vagy elrejtet a gépet valahová. A PC-kezt ritkán zavarja, ha az oldalukon fekszenek, bírja a gyűrődést, emiatt tehát ne aggódj.



3 A hangkártyádát rákötheted a TV hangnyagonyos sztereó hangbemenetére, de ha olyan kártyád van, mint például az SB Live! Platinum 5.1, érdemesbb kikötni a gépet a hangrendszeredre.



4 A drótnélküli billentyűzet és egér-csomagok, mint mondjuk a Logitech iTouch, rádióhullámokat használnak, és nem szükséges, hogy a jel küldő- és fogadóegysége egy térben legyen – így nyugodtan elrejtethet a PC-d.



5 A Radeon All-In-One vagy a Matrox eTV TV-ré kötését végzetlenül egyszerű feladat – csupán az összekötő kábel kell az egyikről a másikká kötni – persze az sem árt, ha mindkét helyen be van dugva...



6 Tapasztalni fogod, hogy az autósversenyes, platform- illetve akciójátékok jól játszódnak TV-n, azonban **Red Alert**-félékkel küzdened kell majd. Az internetezéshez állítsd feljebb az Explorer betűméretét.

Tiszta, olvasható Weblap-szövegek

Ragadd ki a tervezők kezéből a tipográfia feletti uralmat!

AZ AMATŐR TERVEZŐK GYAKORAN ESNEK a mértékeltenség hibájába, és be-tűmerek, -sznek és -tipusok so-kaságával próbálják elképzeltetni a látogatókat, ami lenyűgöző látványt nyújt, de olvashatatlan. Azonban alkal-mad nyílik rá, hogy rávedd az *Internet Explorer*-t, hogy az oldalak megjeleni-tésekor az általa megadott egységes betűtípust alkalmazza.

Jelenítsd meg a Vezérlőpultot, és kattints duplán az Internet tulajdonsá-gok ikonra. Az itt található Színek gomb

lenyomása után szüntesd meg a Win-dows színek jelölőnégyzet kijelölését, majd a Szöveg, Háttér gombra kattintva add meg a kívánt színezésszállítást, amelyet az OK megnyomásával végle-gesíthetsz.

Ezután kattints a Betűkészlet gombra, válaszd ki a neked megfelelő weboldal és keynerszöveg-betűtípust, majd megint hagyd jóvá. Végül válaszd az Kisegítő lehetőségek-et, jelöld be a Formázás panelen található mindhárom jelölőnégyzetet, és nyomj két OK-t.

explodingdog

hi my name is

sem,

i draw pictures,

from your titles,

send me a title, or

any thing else you

want to talk to me

about:www.explodingdog.com

1000rebits

links to other

places

hosting by:

DBWired

"Click here to check

again

new pictures:

01.29.01

please don't hold on too

tight

Thank god i found you

it only makes me love you

more

08.04.00

08.11.00

01.24.01

He was getting wet

I am never going to work

again

07.17.00

07.21.00

older pictures:

10.24.00

11.10.00

09.27.00

10.16.00

09.16.00

09.20.00

08.04.00

08.11.00

07.25.00

07.27.00

07.17.00

07.21.00

Készítsd állandó dizájn Internet Tulajdonságok és Kisegítő lehetőségek funkciókkal.

A meghajtó-ikonok testre szabása

Saját ikonok hozzárendelése az összes partícióhoz és meg-hajtóhoz a CD-ROM automatikus lejátszás funkciójával.

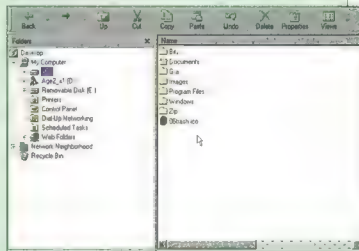
VALÓSÍNÜLEG MÁR ÉSZREVETED, hogy a CD-ROM meghajtót jel-képező CD ikon miként változik a különböző CD-ket belehelyezve. Amit talán még nem tudsz, az, hogy ezt az apró csodát felhasználhatsz az összes meghajtón, ideértve a merevle-mez-partíciókat, a floppy- és bármí-lyen egyéb médiummeghajtót.

Ugyanezt a célt elérheted egyb-é-ként külső (nem Microsoft-alkalma-zott) cégek freeware és shareware szoftvereivel is, azonban ezek extra gyakran megfizethetetlenek. Most te-het megmutatjuk neked, miként is tes-heted meg ezt a legkisebb erőforrás-

igénnyel, sőt úgy, hogy már a legelső alkalommal sikerüljön.

Ha manuálisan szeretnéd az ikont megadni, másold a kívánt ikont a célmeghajtó gyökérfiókjárába, majd hozzá létre egy új .inf fájlt, amely erre az ikonra mutat. Használhatsz külön ikonokat, vagy akár programok-ban ill. dll-ekben tárolt ikont is, ez utóbbira példa a CoolID. Miután megvan az ikon és az .inf fájl, rejtés el mindkettőt: jelöld ki őket, majd a jobb gombbal kattints rájuk, ezzel felhozva a helyi menüt. Itt a Tulajdonságok-ban belül jelöld be a Rejtetés attribútumot – ez majd megakadályozza, hogy véletlenül letöröld a fájlokat.

① Keresd meg az ikont (vagy az ikon-könyvtárat), amelyre is szeretnéd cserélni az alapbeállítást, majd másold a célmeghajtó gyökérfiókjárába.



autorun.inf - Notepad

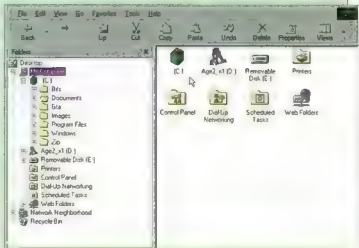
File Edit Search Help

[autorun]
icon=06trash.ico

I

② Indítsd el a Jegyzettömböt, írd be: [autorun], ENTER, .icon=06trash.ico, ENTER, azaz: (a fájlnév helyére az ikonfájlnévét, a szám helyére pedig ikonkönyvtár esetén az ikon sor-számát kell írni).

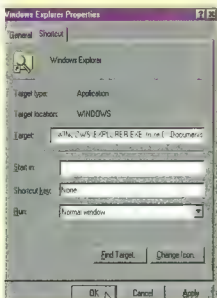
③ Mentsd el a fájlt autorun.inf néven a célmeghajtó gyökérfiókjárába, majd válaszd ki a Saját Gép-et és nyomj egy F5-öt. Látható, hogy az új ikon most meg-jelenik a meghajtó neve mellett.



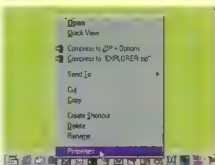
Irányítsd át az Explorer-t!

Kényszerítsd az *Explorer*-t, hogy egy megadott könyvtárban induljon.

A *Windows Explorer* alapesetben mindig a főmeghajtó gyökérfiókjárára nyitja meg, azonban a Tulajdonságok menü Cél szerkesztő-ablakában található szöveget módosítva megadhatod neki, honnan induljon. Emellett, ha szeretnéd, hogy az *Explorer* a legfelső szintre kerüljön, írd be az e és a C: közé a következőt: /select.



Kattints a Cél szövegre, például be az indítókönyvtár elérési útját, majd kattints az OK-ra.



Kattints a jobb gombbal az ikonon, amivel alapesetben elindítod az *Explorer*-t, és válaszd ki a Tulajdonságok menüpontot.



A QuakeIII-hoz villámgyors reflexek, és a profi szinten, sok ravasság is kell. Tudnod kell, mi lesz az ellenfeled következő lépése ahhoz, hogy legyőzhess.

Iparosodás

Röviden és a válasz. Roland Glover PR ügynök szerint: „A játék olyan, mint a dance zene néhány éve. Eleinte csak egy kis körben szerették, majd hatalmas sikert aratott. A jövőben a profi játékokkal dinamikusabb és néző-központosabb lesz, nagy képernyőkkel, egyéniségekkel, és így tovább... A versenyek talán egy még nagyobb esemény részei lesznek.” Más szóval a Kazoo és a fajtája szeretné a profi játéktól a legtöbb hasznot kiperésni, és kiárusítani a játékosokat a lehető legjobban áron. Szeretnék a többjátékos versenyeket a mindenki számára ingyenes rendezvényekből kökémény profi szuperkupákká alakítani. Terveik között szerepel egyenruhák a játékosoknak, szponzorálási lehetőség sörgyáraknak, esetleg a hardvergyártóknak: még a játékokat is lehet majd szponzorálni! McDonald's-os Quake IV? Csak várni kell a végét... és az európai játékosok ezt pontosan tudják, hiszen ez az, ami máris megfordította a koreai származást.

A Cyber Games Championship például csak egyike volt azoknak a fesztiváloknak, amelyeket a Koreai Turisztikai és Kulturális Minisztérium szervezett. És az Egyesült Királyságokban a Millennium Dome által tavaly szeptemberben rendezett brit Championship-en gyakorlatilag több újságról, PR szakember CEO és modellügynökség-képviselő tartózkodott, mint játékos. Még azt is rebesgetik, hogy a legnagyobb európai Quake-klánok egy szervezete akarnak tömörülni, hogy képeket legyenek kihasználni a Coca Cola érdeklődését. Ez pedig már messze nem az a bensőséges kör, amelyhez az elszánt játékosok hozzácsatlakozhattak.

Zöld szemű szörnyek

Természetesen kevésbé nemes okok is táplálják az elégedetlenkedők ellenszenvét a profi játékos szupersztárokkal szemben; mint mondjuk az irigység. Mikor például a Kings klánt a Big Breakfast-ban a Quake többjátékos játékaiban Manchester United-jékné jellemelték, a Quake Nation sem késett a válaszzal, miszerint „Aha, és a pályakepítés Matyuska Szíveszterrel...”. Hasonlóképpen Suyoj, az első angol profi játékos poénból gyakran megraghanja a versenyeken más klánok ál-autogram-kérdőit.

Más szempontból viszont az ellenszenv tökéletesen érthető, hiszen a két legismert-



A Counter-Strike talán a tömegek kedvence, a profik azonban maradnak a Quake-nél.

tebb profi játékos tulajdonképpen nincs jelen az ősidőktől kezdve. Suyoj például bevételeit (a becsült összeg 30 millió forintra tehető évente) a szponzoroktól szerzi, nem pedig versenygyőzelemből (ahol eddigi nyeregyeremények összege csupán kb. 850 000 Ft). Tehát gyakorlatban talán nem ő a legjobb játékos; azonban intelligens (két diplomája is van, és Wall Street-i bróker volt, mielőtt hívatásos játékosává vált volna), karizmatikus, karriérista, és a médiák kedvence – nagyon ügyel arra, hogy kedvére tegyen a kiadónak (és a szponzoroknak (még egy egyedij, angol zászlós eget is készített).

A professzionális európai játék jövője tehát két irányba mozdulhat el. A követendő út, amerre az ügynökök szeretnék terelni, a nagyvállalati szponzorokkal és médiasztárokkal – aminek semmi köze a gyökerekhez és az eredeti LAN-party hangulathoz. Persze, ha a pénzt egyenesenbe oszthatják el, más lenne a helyzet, de egyelőre még nem látható, hogy a játékos scene robbanásszerűen fejlődik vagy feldarabolódik majd – tehát a nagy pénzek még nem jönnek. Persze az azért várható, hogy az első profi játékosok végül valamilyen videojáték-TV-show műsorvezetőiként vagy nagyobb, ezzel foglalkozó vállalatok vezetőiként végzik. Az is érdekes adatok, hogy az elmúlt idők bajnokai, mint például Metro is, végül játékegék PR-résztvevői kaptak jóval prózáiból munkát. És nagyon úgy néz ki, hogy a professzionális játék nem lesz az álomunka, amiről mindenki ábrándozik... **PCF**

A profi

Lássuk tehát a mai játékos-társadalom krémjét.

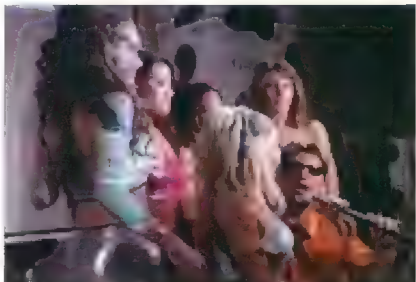
Név: Fatality
Valódi név: Johnathan Wendel
Edzői játékos: Jövőre: kb. 15 millió Ft
Ugyan a csúcson: A hat éves amerikai Johnathan Wendel valószínűleg a világ legismertebb és legjobban fizetett Quake III játékos. Érdekes módon sokkal visszafogottabb, mint a profi társai, és azon kevés játékosok egyike, akiket már a szponzorok is megkérdezték a szponzorataik a támogatásáért. A kereset, viszonylagos megelégedés van olyan életet el, amiről a legtöbb húsz éves csak álmodik: szög, golf, és most, még edző a játéka!

Név: Blokey
Valódi név: Chris Hoare
Edzői játékos: Jövőre: kb. 2,8M Ft
Ugyan a csúcson: A jelenlegi brit No.1 - ő és a brit klán, Timberek állnak a frag listák élén, már egy jó ideje. Sajnos a World Cyber Games-en való gyenge szereplése - amelyet a lampázai és a gyenge internet-kapcsolat is hátráltat - most is zonyította, hogy az angolok sem a foci, sem a focisták területén nem képeznek mostanában teljesítőt!

Név: MikCreek
Valódi név: MikCreek
Edzői játékos: Jövőre: kb. 100 000 Ft
Ugyan a csúcson: MikCreek a Quake III játékosok között a legismertebb és legkedveltebb. A Quake III játékosok között a legismertebb és legkedveltebb. A Quake III játékosok között a legismertebb és legkedveltebb.

Név: Suyoj
Valódi név: Suyoj Roy
Edzői játékos: Jövőre: kb. 870 000 Ft
Ugyan a csúcson: Suyoj a Quake III játékosok között a legismertebb és legkedveltebb. A Quake III játékosok között a legismertebb és legkedveltebb.

Ennyit az első pár profi játékosról! A következő hónapban kiderül, melyik programozó teljesít 100%-osan?



A játékosok másik gyakori panasz, hogy az események modellekkel való reklámozása vesztesékek ténylet fel a játékosokat (bár ezt a trükköt mondjuk a PCF is bedobja...)

ÖTÖS FOGAT

Izgalmasabbak, és teljesen különbözők: még több online menedzsment játék.



Soccer World

A kis méretű, és még kezdői fazonban levő Soccer World valószínűleg divatosabb játék lesz. Képlejéte egyszerű, és a www.edin.prophet.com/~swadwin



Nádor

Nos, ez kvázi egy magyarizált menedzsment játék, ami a focihoz hasonlóan nem egy csapattal, hanem egy csapattal, és a www.hedto.hu



UltraSports

Ezen az oldalon számos online menedzsment játékhoz férhet hozzá, vagy itt megtekinthetjük a listát a www.ultrasports.com



SoccerStar

A SoccerStar egy 3D-es játék, ami a focihoz hasonlóan nem egy csapattal, hanem egy csapattal, és a www.gocities.com



Egy kis menedzsment...

A végén szerepel egy játék, amely ugyan egy focijáték, de az agyat semmiért sem foglalt el. A www.vectorternet.com

Online játékok

Menedzsment-őrület

Bizonyítsd a világnak, hogy ki tudnád menedzselni magad a papírzsákból...

FOCI, MI? JÓ ÖREG JÁTÉK, MONDJÁK, CSAK-hogy mi nem sok jót találunk benne a nézésén kívül. Ott állni egy hatalmas pályán közepén egy kényelmetlen rövidgatyában? Tűző napon, zuhógó esőben? Kösz, nem; ebből nem kérünk. Inkább nem kell ez az eséssel, és egyéb sérülésekkel tarkított játék; szívesebben mennénk haza valamelyest jobb állapotban levő térdrel.

Az egyetlen szerep, ami nekünk való, azé a fazoné, aki ott ül a kispadon, kényelmes kabátban, feje fölött tetővel, és teli tüdővel üvöltözik befelé a játékosoknak (bár az utóbbi időben már ezt sem kell csinálnia). Cigaretta, méregdrága ékszerek a továbbiaké. Mert bár egyesek számára a szélsőséges időjárásra való tekintet nélkül szaladgás és labdarugdosás egy füves pályán jó szórakozás lehet, mi inkább ücsörgünk a kispadon és kibájljuk befelé az alattvalóknak, mit nem csinálnak jól.

Ez lehet az oka annak is, hogy egy katasztrófaosan sikerült játék után szögbe akasztottuk a cipőt. Ahogy Zoli a zárvonárolt kiabált lanya bátorításokat, és a többiek 10 perc futás után a végkimerülés határán jártak, feladtuk a játékot a Hivatalos Magyar PlayStation Magazin ellen, akik így 24-1-re vertek minket. Nem valami nagy eredmény a részünkről... Reményeink azonban újra szárnyalnak, hiszen itt az online menedzsment-játék új generációja!

Az egyetlen szerep, ami a focihoz nekünk való, azé a fazoné, aki ott ül a kispadon, kényelmes kabátban és üvöltözik befelé a játékosoknak.



A PlayAsManager az eddigi legjobb taktikai lehetőségeket adja. Kár, hogy az 1-2-8 nem sokat ér...



A játékosokat győzelembe vinni egy dolog, de sokkal nehezebb lesz megvédeni őket attól az egy méteres átmérőjű focilabdától, ami felülről közelít...

Digitális előnyök

Nem elég többé az, hogy besuvasztasz valami ML-t. Nem kell sok gögyi a Championship Manager használatához, amely arra van programozva, hogy bizonyos határokat alatt ne adja el játékosait. Az a szürke doboz ott előttem nem intelligens. Arra programozták, hogy úgy tegyen, mintha... de ez korántsem adhatja vissza a menedzserek találkozásának forró hangulatát. Csak akkor, ha NINCIS mesterséges intelligencia...

És itt jön a képhez az online játékok gondolata. Nem akarunk azzal alacsonyulni, hogy azt hazudjuk, hogy jó ötlet - nem az. Az internetes menedzsment sémák és számos képlettel fűződik már jó ideje zajlik a Neten, de a komolyabb cégek csak most kezdtek el piacra dobni játékaikat. Konkrétan? A Rage, amely mostanában kezd ismertté válni, most indí-

tott el az Internet Football Club-ot (www.internetfootball.com). Az IFC, pont ahogy a rivális PlayAsManager nem menedzsment szimuláció, hanem menedzsment játékok. A fő különbség az, hogy itt nincsenek valós játékosok. Nem jut egy-egy Beckham minden vidéki klubba - neked kell összevásárolnod az embereidet, hosszas kutatással.

A statisztika mindenek felett

És talán elriaszthatja azokat, akik szerették volna összehozni saját álomcsapatukat világklasszis játékosokból, de gondolj csak az előnyökre. Ez nem elképzelt futball, így a valóságban történő események abszolút nem befolyásolják a játékot. Másrészt pedig egy menedzsmentjátékról van szó, és az IFC jóval sebesebb, mint a valódi futball - öt játék hetente, minden hétköznap egy. Ha a statisztikák a valóságban alapulnának, az adatok hamarosan használhatatlannak lennének, de így ez nem következhet be.

Fontos megemlíteni, hogy a valódi játékosok hiánya mellett az IFC-ben nincs még valódi csapat sem. Ez valószínűleg azért van így, hogy megakadályozzák a csapatok többszörözését. A PlayAsManager-ben [www.PlayAsManager.com] ezt úgy oldották meg, hogy bár a csapatok és a játékosok is a valódi adatok alapján készültek, mindegyikből lehet tobs.

Ahogy a játékosok halad előre, a megfelelő taktikai döntéseket (itt ezek nagyon fontos-



Az IFC a csillogó 3D grafikát egy hatalmas „GOAL!” fejtátra cseréli. Legálább nincs félreértés.



A legjobb csapatok, az éppen kiesőben levők; a gólkirályok, és a kétfalásas idióták mind helyet kapnak a PlayAsManager statisztikái részében. Jobb lesz, ha a pozitív statisztikákat gazdagítod.



Ez volna a legjobb Microsoft Excel? Á, dehogyan, ez csak az IFC. Nem nevezhető összekeverni...

sak) és játékosvásárlásokkal egyre fejlebb emelkedhetsz a saját csoportodon belül, míg végül eljutsz addig, hogy megmérkőzhessz a szuperkupában a győzelemért. Az persze zavaró lesz, hogy sokan azonos nevű csapatokkal jutnak majd a döntőbe... AC Milan-AC Milan 2:1... tehát a győztes... AC Milan!

3D-s izgalmak

Az IFC-vel szemben, amely az internetes kezelőfelület problémáját úgy oldja meg, hogy rengeteg Flash-t tartalmaz, a PlayAsManager egy letölthető alkalmazás, amely lehetővé teszi a fejlesztőknek, hogy számos jellemzőt építsenek bele. A leginkább lenyűgöző ezek között (legalábbis egy menedzserjátékhoz képest) a 3D részék alkalmazása. Megnézheted a meccs legizgalmasabb részeit, vagy összesítőket készíthetsz, vagy, ha igazán elszánt vagy, felső nézből akár az egész meccset is végigfigyelheted. Az IFC ezzel szemben Championship Manager-szerű statisztikákkal dobál.

A PlayAsManager még rendelkezik azzáll az előnnyel, hogy kiforrottabb játék. Tulajdonképpen az Anco nagyra becsült off-line menedzserjátékának, a Player Manager-nek a továbbfejlesztett változata. A lehetőségek is nyitottabbak benne, mint az Internet Football Club-ban – van azonban egy alapvető

különbség: az IFC ingyenes, a PlayAsManager pedig nem. Persze korrekt szolgáltatást kapsz cserébe, de az tény, hogy az interneten senki sem szeret fizetni a játékért.

A PlayAsManager regisztrációja kb. 6000 Ft évszámra (10E), amelyek három- vagy hat hónapok-akarsz vinni egy évet, az mintegy 24 000 Ft-odba kerül majd; emellett amíg nem töltötted le a Netről, nem is játszhatasz vele.

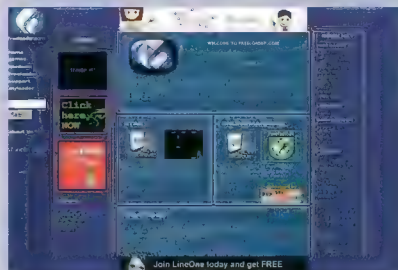
Az IFC ezzel szemben teljesen Flash4-alapú, és bárholonnan elérhető a böngésző legfrissebb verziójának használatával. A Rage még egy erőteljes WAP-támogatást is beépített, így akár útközben is menedzselhetsz kedvenc csapatodat. **NR**

TV-játék

Te is tagja vagy egy online játékos-klubnak? Talán a PCF klán fizetett, hivatalos játékos? Lényegtelen, milyen csapat-hoz tartozol, a legjobb időt választottad a szakmakörre, és a profi játékosok ideje elkezdett (lásd cikkünket). Valószínűleg jobb azonban, ha a menedzselés mellett elkezdesh keményen gyúrni a Quake III-ra is, hiszen egyelőre ez az egyetlen ága a profizsionális játékosoknak, amellyel te is sztiárá válhatasz.



Freelader.com RIP 2000 Május – 2001 Március



Freelader. A feján a következő felirat: „Itt nyugszik a Freelader.com – úgy gondoltunk, hogy suta ötlet, és az volt.” De ki viszi majd a virágokat?

A hogyan azt magasztos orgonakísérettel hallottuk volt. A Pure Entertainment pedig közel állt hozzá, hogy rendesen beindítsa a Freelader.com-ot – az oldal, amely ingyenes játékokat kínált letöltésre, teljes egészében a reklámozó cégek támogatásából tartotta el magát. A jövő egész biztosan tűnt – az oldalt Január végére 600 000 regisztrált felhasználó

lalkozók nem akartak jönni. Mivel a Freelader nemzetközi hirdetésszervezését külsősök végezték, és nem érték el eredményeket, a Pure Entertainment úgy vélte, hogy saját nemzetközi oldalát is el kéne indítani. Ehhez viszont pénz kellett, és a befektetők az akkori tőzsdéi helyzet miatt nem merték megkockáztatni az esetleges bukást.

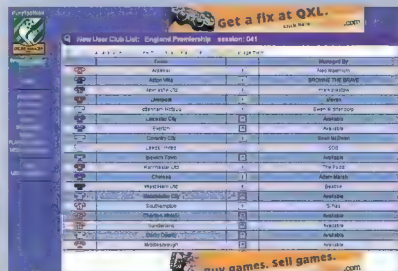
Ez azért különösen fontos, mert a Freelader nemrég elindította a Purefootball elnevezésű online futball-menedzserjátékot, amely konkurálhatott volna a PlayAsManager-rel és az IFC-vel. Hogy mi lesz a többi, Freelader site-on található játékkal, még nem derült ki.

Akkor tehát, viszlát, Freelader, szeretünk téged. Ingen játékokat kaptunk azért cserébe, hogy eladtuk adatainkat a hirdetőknél, és ezért meghajlunk előtéd. Talán nem vagy többé, de szellemed örökkelünk lesz. Vagy valami ilyesmi.

Nem kellett hozzá túl sok idő, hogy a Freelader-nek egy-millió felhasználója legyen.

látogatta, és nem kellett hozzá túl sok idő, hogy ebből millió legyen.

A probléma azonban nem az európai hirdető beszerzésén rejlett; a tengerentúli vál-



Excel 2001, nem? Elég tura... Ah, már megint átvették minket. Ez volt a Freelader Purefootball Online Manager-e. Nem is nézett ki rosszul...

ÖTÖS FOGAT

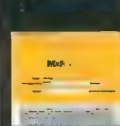
Pletykával, hírforrással, útkészítőkkel...



Sokféle szolgáltatás nyújtunk: fórumok, hírforrások, útkészítők, pletykák, és sok más. Ha szeretnél csatlakozni, regisztráld magad!



E-csapat... Itt csak fórumok, hírforrások, útkészítők, pletykák, és sok más. Ha szeretnél csatlakozni, regisztráld magad!



IM Chat... Sajnos az IM Chat nem működik, ezért a chatet mindenki arra használja, hogy bátran próbálja ki.



Marancsolj... Itt az a hírforrás, ahol mindenki a legújabb híreket és híreket találja meg.

Tudtad, hogy...

Net-csevej

A beszélgetés olcsó, főleg, ha online végzed – tehát jól figyelj, mert most megtudhatod a legfontosabb dolgokat a Neten való csevegésről.

PRÓBÁLT MÁR VALAKI BESZÉLGETÉST FOLYTATNI valakivel e-mailen, esetleg üzenő-táblán keresztül? Ha igen, már valószínűleg rájöttél, milyen dühítően nehézkes és időigényes. Annnyit kell arra várnod, hogy megérkezzen az e-mailed, és aztán megkapd a választ, hogy mire a leveledre való reagálást elolvastad, már nem is érdekel az egész. Az internetes csevegés (chat) erre kínál megoldást, mivel lehetővé teszi az azonnali üzenetváltást. Hihetetlen, hogy egy olyan időtöltés, amely abból áll, hogy tökéletesen ismeretlen emberekkel beszélj, ilyen népszerűsége legyen szert. A legtöbb nagy kereső már saját csevegési lehetőséget is kínál, és számos kizárólag erre a célra készült szoftver van forgalomban. Mivel hihetetlenül könnyű egy adott weboldalon csevegőszobát létrehozni, mára már számos site nyújtja ezt a szolgáltatást – így a vevők megtárgyalhatják a termékekkel, a céggel, a weboldallal kapcsolatos véleményüket.

Rengeteg módot találhatsz az internetes csevegésre. Az egyik leggyerebbi – és valószínűleg a legjobbaknak is kihívást jelenthet, de ez talán része a mókának... Ne engedj, hogy az elkedvetlenítsen. Több oldalon is felkínálják azt a lehetőséget, hogy egyes emberekkel válthatsz privát üzeneteket.

Hihetetlen, hogy ilyen népszerű egy olyan időtöltés, amely abból áll, hogy ismeretlen emberekkel beszélgetsz.

nél a legerősebb – az internetes chat. Semmi különös nem szükséges hozzá, csupán a böngésződ. Jelentkezz fel a site-ra, válassz felhasználói nevet, jelszót, és már ott is vagy. Ezzel az egyetlen gond, hogyha tucatnyi ember lép be egyszerre, kissé túlszűföldhat a virtuális helység. Egyezzen 20 emberrel kom-



Témák széles skálája közül válogathatsz, a zenét ízlésről a főzésen és a pszichológián keresztül a bölénytársaság... www.chat.lap.hu

munikálni még a legjobbaknak is kihívást jelenthet, de ez talán része a mókának... Ne engedj, hogy az elkedvetlenítsen. Több oldalon is felkínálják azt a lehetőséget, hogy egyes emberekkel válthatsz privát üzeneteket.

Nicsak, ki beszéli!

És hogy miről beszélnek ezek az emberek? A válasz: bármiről és mindenről. Mikor belépsz egy csevegőoldalra, észre fogod venni, hogy az egyes "csevegőszobák" különböző témákat tárgyalnak. Választhat az a mozifilmek, TV, az életstílus, romantika, számítástechnika és még sok egyéb változatos csoport közül. Kezdetnek menj el www.chat.hu vagy www.gyaloglo.hu oldalára. A legtöbb site-on ki-tölthetsz egy rövid regisztrációs űrlapot, amelyben a belépési nevedet és a jelszót kívüli általán-ban semmit sem kötelező megadnod. Mikor

ezzel megvagy, már bele is veheted magad a beszélde...

Ha valamilyen személyesebb élményre vágysz, jobb, ha az üzenetküldő programokat választod, amelyek lehetővé teszik az egy emberrel való társalgást. Szükséged lesz egy kliensprogramra, mint például az AOL Instant Messenger (www.aol.com) vagy az ICQ (www.icq.com); ez utóbbit mintegy 97 millió felhasználót tart nyilván világ-szerte, ezek között pedig csak találsz valakit, aki hajlandó beszélgetni veled. Akár még az érdeklő-dési körödet is megadhatod, hogy a többi felhasználó könnyebben rátalálhasson a közös társalgásod alapjain; és ha valaki üzeni akar neked, a program értesítést küld.

Beszéj...

A technológiák fejlődésével különböző módok alakultak ki az internetes kommunikációra.

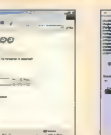
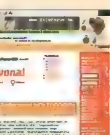
Csevegőszobák

1. Kíváncsiak vagy? Itt az a hírforrás, ahol mindenki a legújabb híreket és híreket találja meg.

2. Fiúk, lányok! Kicsit ciki minden buliba egyedül betoppanni? A hétvégre még nincs társatok? Irány a www.randivonal.hu!

3. Állatbarátoknak minden-
képpen meg kell látogatniuk ezt a chat szobát, ahol minden felmerült kérdésre választ kaphatnak a többiek. www.uli.hu/chat.html

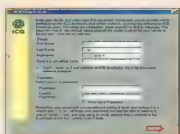
4. A fővárosnak is van saját csevegő szolgáltatása... Meséld a barátod, gondold, és az őg meg-meg... <http://go.to/dalbudapest>



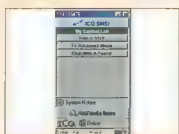
Azonnali üzenet



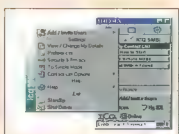
1 Látogass el a www.icq.com-ra, és kattints a letöltés (download) linkre. Mintegy 5Mb-ról van szó, de ne aggódj – türelem rózsát terem.



2 Most jön a telepítés és a regisztráció. Ez nem tart majd tovább egy pár percnél, és végeztől megkapod az ICQ-számod.



3 Ez az ICQ. Ahogy állított össze kapcsolataid listáját, ebben az ablakban jelennek meg. Ha még nem használtál csvegező-programot, kattints a *How To Start*-ra.



4 Ha meg szeretnéd változtatni az egyéni beállításokat, kattints az ablak bal-alsó sarkában látott ICQ ikonra.

ÖTÖS FOGAT

Immó néhány hangkártyával működő csvegező – sajnos csak külföldön vannak.



Zoom!
Ha más szívből szeretnél kábeli hangkártyát beszerezni, ne feledd el ezt az oldalt! www.zoom!online.com

NetMeeting
A NetMeeting egy Win-dows program, ami lehetővé teszi más személyekkel való szöveges, képi és hangkártyás kommunikációt. Ingyenes telefonálásra: www.microsoft.com/netmeeting

APBnews.com
A NetMeeting egy Win-dows program, ami lehetővé teszi más személyekkel való szöveges, képi és hangkártyás kommunikációt. Ingyenes telefonálásra: www.apbnews.com

Facemall
A science-fiction világába váltott Nyugatos ICQ-barátok online nem elmaradnak a hangkártya, képi és hangkártyás kommunikációról. Ingyenes telefonálásra: www.iffers.com

MIRC
Több ezer nyelvi nyelvű program, ami lehetővé teszi más személyekkel való szöveges, képi és hangkártyás kommunikációt. Ingyenes telefonálásra: www.mirc.com



A Clubchat számos témával foglalkozik – tegyél te is próbát.

A Net használata a telefon helyett olcsósága miatt mindig is jelen volt, bár a hangminőség általában elfogadhatatlanul alacsonyan maradt. A Voice Over IP technológia előrehaladásával (Netes kapcsolaton keresztül) beszélgetés egy többi site nyit "hangos" csvegezőszobákat – ahol már az üzenetek begépelése nélküli beszélgethetsz másokkal. Ha a PC-ben van hangkártya, valamint veszel hozzá egy mikrofonos fejhallgatót, semmi sem tarthat vissza attól, hogy bejelentkezz egy olyan site-ra, amelyek támogatja ezt a technológiát – sajnos Magyarországon egyelőre nem nagyon találkozni ilyennel.

Most, hogy már beszélgetünk egymással, nem lenne jó látni is, ki az, akinek a hangját halljuk? Ebből egyenesen következik a video-chat, amelynek egyetlen hátránya van: a minősége szinte teljes egészében az internet-kapcsolatod múlik. Egy folyamatos adattovábbítású videó lejátszása egy 56K-s modemkapcsolattal egyszerűen élvezhetetlen; a másik fél hangja leginkább az 50-es évekbeli szí-fi robotokéra emlékeztet,



Az AOL válasza az ICQ-ra az AOL Instant Messenger. Egy mikrofonnal valóds időben beszélgethetsz a többiekkel.

míg mozgásai alapján bármilyen utcai break-táncost lemoshatná a színpadról. Persze, mikor majd a szélesárvú kapcsolatok mindenki számára elérhetőek lesznek, mely nosztalgiaival gondolunk vissza azokra a jó kis analóg modemekre... ha mégis szeretnéd megpróbálni, csak egy webkamerára és egy szövegre lesz szükséged – ilyen például az *EyeBall* (www.eyeball.com)

Vezetései

Nos, ez várható volt, nem igaz? Ha végigbongérsz az internetet, és a kevésbé szakbarbár csvegezőszobákat részletesen előnyben, nem lesz hiányod randikban. Azonban, mielőtt már rohannál a billentyűzethez, tartsd észbe, hogy a szöveg-alapú csvegezős tökéletesen névtelen – csupán az adott személy száva a garancia arra, hogy igazat is mond. És ne feledd, hogy a kép, amelyet magadban kialakítottál a csvegező-partnereidről, ritkán hasonlít a valóságra. Amennyire tudod, újdonsült barátod akár egy szakállas alszakai autószerelő is lehet... **PCF**

Báncsovegés

Van olyan alkalmazás is, amely végíti az azonnali üzenetváltást és a hang-alapú csvegezt. A neve *Odigo* (www.odigo.com) – ez egyébként görögül "vezető" jelent. Küldhetsz vele üzeneteket barátaidnak, attól függetlenül, ők milyen szoftvert – ICQ, AOL Instant Messenger – használnak. Ez azért hasznos, mert így nem kell az összes, ismerőseid által használt kliensprogramot telepíteni. A szoftvert ingyenesen letöltheted, és a többi üzenő-programhoz hasonló funkciókat kínál, ami nem terheli tovább számítógéped merevlemezét. Ez sem egy utolsó hátrány.



Az Odigo összeköti az összes népszerű üzenő-programot – mint az ICQ vagy az AIM.



Miután letöltötted a telepítőt, már csak a képernyőn megjelenő utasításokat kell követned.



A Yahoo! Saját csvegező-szobákkal és üzenő-szoftverrel is rendelkezik.

Use EyeBall Chat to instantly see and talk to friends and colleagues on the Internet.

Experience the power of face-to-face communication with the best possible video quality.

Download our free video chat software and get started!

Current users can upgrade to v1.2 here

FreeEyeBall.com
"PCFormat.hu"
"PCFormat.hu"

EyeBall
the future face of communication

Get EyeBall Chat for free and start video chatting today!

Download

Version 1.2 of EyeBall Chat is now available! Download for FREE!

What's new in version 1.2? Yahoo! Chat is the first instant messaging service to provide a free video chat feature.

Internet Telephony awards EyeBall Chat the highest honor with the "Choice Award".

EyeBall Chat is the Best of the Year award winner from PCFormat.hu.

EyeBall Chat is the Best of the Year award winner from PCFormat.hu.

Van egy webkamerád? Akkor ne habozd letölteni a www.eyeball.com-ra, ahol egy folyamatos adattovábbítású videó lejátszással láthatod partnered arcát.



Szereted a meséket?

Akkor a *La Fontaine* című
játékprogram pont neked való!
Nem csak két tanulságos történetet láthatsz
és hallhatsz,
de játszhatasz is a mesehősökkel!
Válassz a kedvenc játékaid közül!
*Memória, keresztretjéveny, kirakó,
összekötödsi, játék a színekkel,
kifestő vagy szójáték?*
Vár a játékok birodalma!
És ha esetleg érdekel, hogyan hangzik
ez a két mese román, német, angol vagy
francia nyelven, hát azt is megtudhatod!

3-7 éves korig

**Vegyél részt egy elképesztő multimédiás kalandban a legbájosabb,
legkedvesebb, legcserfesebb hercegnővel!**

Segíts *Sissi*nek bizonyítani, hogy méltó felesége lenne *Ferenc* hercegnek.

Vágtatok neki együtt az izgalmas és szórakoztató feladatoknak a festői szépségű
tájakon.

Elég merész vagy
hozzá?

Elég ügyes vagy
hozzá?

Hát persze!

Majd meglátod!

***Sissi* hercegnő csodálatos
kalandjai téged is rabul
ejtenek!**

6-10 éves korosztálynak



Keressz a szoftverforgalmazóknál!
Automex Kft. www.automex.hu
1077. Bp., Wesszlényi u. 21. Tel.: 461-5700

Mivel szórakozzunk?

PCFormat

A sokoldalú PC magazin

A mennyországba vezető út három lépésben. Egy: vedd elő a mellékelt kis dobozkát. Kettő: helyezd a lemezt a PC-d megfelelő nyílásába. Három: és most ámulj...

Bevezető

A nyár a buli

Itt a nyár. Reméljük nyáron sem tudsz élni kedvenc PC Format-od nélkül (és persze mi sem nélkülöd). Ettől függetlenül a nyár leginkább a buli. Nem is arra akarunk rávenni kulturális ajánlóinkban, hogy a vízpart helyett a mozi választás, vagy otthon bogarász az interjúkarakterisztikáját, de azért hídd el, néha jölesik majd lehúzni magad a multiplexek légkondicionált mozierteibe, és megnézni a nyár legnagyobb akciófilmjeit, thrillerjeit. (Egy vérbeli PC-s nem hagyhatja ki azt sem, hogy júliusban megnézze, mit tudtak kihozni Hollywoodban Lara Croftból a Tomb Raider filmváltozatában.) Kedélypótlónként bátran ajánlhatjuk Shrek történetét, vagy a hamarosan bemutatásra kerülő Bridget Jones naplóját. Ennek könyvváltozata betekintést nyújt a mai nők túlkomplikált lelkivilágába. A bulizáshoz pedig elengedhetetlen kellék valami jó ütős zene. Segítünk válogatni a lemezek közt. Mit hallgass 100 wattot és mit hallkan, magányodban dicsmáncod. A nyárra például Sub Bass Monster lemeze lesz elengedhetetlen a beinduláshoz. A bulikat meg is kell szervezni. Hogyan kezdeményezzünk konferenciabeszélgetést, vagy honnan tudhatjuk meg, mikor indul vonat a Balatonra? A 444 tipp és trükk a mobiltelefonok használatához - című könyv ebben igazolt el. Ha meg éppen vacak az idő és nincs kedved moziba menni, a legjobb ha a haverokkal megnézel egy DVD-t, vagy kiveszel egy videokazettát a kölcsönzöből, ami akkor sem árt, ha például kihagytad a moziban a Sebezhetetlent, vagy a Blöfföt. Tölünk azt is megtudhatod, milyen filmek jönnek a következő hónapokban.

A CD-mellékletet úgysem hagyod ki, akármilyen is az idő. Ha már megvetted az újságot, tuti, az lesz az első, hogy betesz a CD-ROM meghajtóba és nekilálsz böngészni mi is kerül fel a lemezekre. Ebben a hónapban is tetemes mennyiségű program közül válogathatsz, hogy felleltesd a gépedre. Nem árt, ha előbb elolvass, melyik mire való. Ne miniket hibáztass, mi szölkünk. Ha tele a merevlemez, nehezebb lesz választani, mit akarsz majd letölteni.

131.



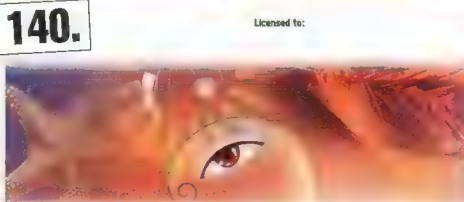
134.



135.



140.



Licensed to:

Adobe® Photoshop® 6.0

Version 6.0

Thomas Knoll, Mark Harburg, Marc Peiffer, Stephanie Schaefer, Sasu Tan, Karen Guthrie, Joe Ault, Jason Bartell, Scott Byer, Jeff Chin, Scott Cohen, Chris Cox, Todd Geoghegan, Jerry Harris, Sarah Kong, Seetha Narayanan, Sean Parent, John Penn, Tom Rusk, Akiko Sherry, Russell Williams, John Farmer, Matt Wornley, Ryan Stubblefield, Michael Schuster, Sandra Alves, John Peterson, John Worthington, Chris Rys, Del Schneider, Rick Wolff, Dave Hove, Kevin Connor

Protected by U.S. Patents 4,837,613; 5,146,346; 5,546,528; 5,809,623; 5,819,278; 5,870,091; 5,905,596; 5,974,198; 6,023,264; 6,025,850; 6,029,593; 6,072,552; 6,094,694; 6,100,304
© 1989-2000 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Patents pending.
Adobe, the Adobe logo and Photoshop are trademarks of Adobe Systems Incorporated.

Tartalom

128 CD újdonságok

Áttekintjük a könnyűzenei piac tavaszi újdonságait. Scorpions, Depeche Mode, Bravo Hits 16. „Tovább is van, mondjam meg...?”

129 Könyvek

Rostislav Kocman: 444 tipp és trükk a mobiltelefonok használatához.

Ila László: PC építés, tesztes, eszkökezelés

Ila László, Sági Balázs: Megjelentek, háttértárolók, soros és párhuzamos interfész

130 Filmajánlók

Mozi, videó, DVD kritikák és ajánlók. Lara Croft újra hódít!

134 Install

Terrapin FTP
TroubleShooting
SoniQue 1.90
Audio CD Maker
Summoner
Z: Steel Soldiers
The Settlers IV

140 Vásárlás

előtt próbáld ki!

Adobe Photoshop 6.0
Norton Utilities 2001
Poser 4



ROSTICLAV KOČMAN – 444 tipp és trükk a mobil- telefonok használatához

Kiadó: Panem Kiadó Kiadás éve: 2001
Ár: 1490 Ft

Minden, amit tudni akartál a mobiltelefonról, de sosem merted megkérdezni? A státuszszimbólumból kommunikációs eszközzé vált mobilunk sok funkcióját ismerjük már. Azt, hogy hogyan lehet SMS-ezni, hívástávirányítást kérni, telefonkönyvből tárolni, majd onnan telefonálni egy gombnyomással, de rengeteg olyan funkció van ennek a kis apróságnak, amiről a legtöbben nem vagy csak fél féllel hallottunk. Hogyan küldhetünk e-mailt, mit tud a WAP, hogyan használjuk, hogyan kell a konferenciabeszélgetést beállítani, hol

kódolassuk ki készülékünket?

Sok-sok olyan lehetőség van, amely legtöbbször nem is a készülékektől, hanem a szolgáltatóktól függenek, és csak akkor tudunk róla, amikor az adott cég éppen az adott a szolgáltatást hirdeti. Tehát olvassuk el a könyvet, és ne hagyjuk, hogy a telefonálás csak a zöld hívógomb és a piros hívás befejezé-

se gomb ismeretéből álljon, már csak azért sem, mert ha jól állítjuk be és használjuk a marketteket, sokkal olcsóbb lehet (esetenként még a vezetékesnél is olcsóbb). De leginkább azért jó megismerni a GSM-et, mert érdekes. Ez a könyv ebben segít, és persze azoknak is segítség, akik csak most veszik kezükbe első készüléküket. Minden benne van, amire valaha is szükségünk lehet. Dícséret a cseh szerzőnek, de még inkább a szerkesztőknek, akik a magyar viszonyokhoz szabták a kéziratot.

**Tartalom: 85%
Külső: 75%**

Vegyük: A könyv, amit minden mobiltelefonos felhasználónak kellene a mobil szórakozás, olvasás egyetemes.

ILA LÁSZLÓ PC-építés, tesztelés, eszközkezelés

Kiadó: Panem Kiadó Kiadás éve: 2001
Ár: 2900 Ft

Régóta tervezem, hogy összedobjak egy saját PC-t. Jelenlegi gépemet a gyártó rakta össze, és kevés lehetőséggel van rá, hogy fejlesszem. Persze így talán nagyobb annak az esélye, hogy még be tudom fejezni ezt a cikket, anélkül, hogy hirtelen ötölettelne a képernyő és különféle RD22-szerű fűtőjeleket hallatna a gépem. De ha mégis belekezek, ez a könyv igazi segítséget fog nyújtani. Hogyan válasszuk ki a PC-házakat, a tápot, az alaplapot a hozzá illő processzorral, és a megfelelő kártyákkal. Hogyan konfiguráljuk, hogyan állítsuk be optimálisan ezt a vadslábot. Aztán mit jelent a sok rövidítés: EISA, VLBUS, SCSI, PCI, IDE, stb. Szabad-e a setup me-

nüben lévő paramétereket megváltoztatni, és ha igen,



mit kell beállítani? Megtudhatod, hogy kell összedobni egy gépet a részegységek beépítéséről az átkötések beállításán keresztül a rendszer többszöri konfigurálásáig. Aztán, ha már ezzel is elkészültél, hogyan tesztelheted a gépet. A különböző hibákat kategóriákba sorolva tanácsokkal igyekszik ezt megkönnyíteni.

A könyv egyetlen hibája talán az, hogy bár második átdolgozott és bővített kiadás, bennhagyták a régi mintákat, így az összeállított gép egy 40 Mhz-es, 486-os, 8 Mbyte memóriás, 540 Mbyte-os merevlemezeg, amelybe megtanulhatjuk beépíteni az 5,25-ös floppy meghajtót, amit valószínűleg már csak egy PC-temetőben tudnánk beszerezni. Ettől függetlenül az újabb megoldások is szerepelnek a könyvben, így nem maradunk le semmről.

**Tartalom: 85%
Külső: 85%**

Vegyük: Remek útmutató lehet PC-építésre. A könyv, már csak a CD-mellett mást is megéri az árát.

ILA LÁSZLÓ, SÁGHI BALÁZS Megjelenítők, háttértárók, soros és párhuzamos interfészek

Kiadó: Panem Kiadó Kiadás éve: 2001
Ár: 1900 Ft

A PC-műhely e darabja is kihatározhatatlan a számítógéppel komolyabban foglalkozó amatőrök számára, de a hétköznapi használóknak is érdekes lehet, hogy mi is az a szürke masina ott az orrunk előtt. Miért lógnak ki mindenféle madzagok belőle és egyáltalán: hogyan is működik?

A megjelenítők és háttértárók ugyan nem szerves részei a számítógépnek, de hogyan működhetnek ezek nélkül. Hiszen mindig használunk a gépet, ha nem látunk azt amin éppen dolgozunk. A megjelenítők közül a monitor működési elvével, az átlátszó és nem átlátszó üzemmódokkal, valamint a grafikus kártyák és gyorsítók típusaival ismert meg minket ez a kiadvány.

A háttértárókkal széles terjedelemben foglalkozik. A merev- és hajtékonylemezeket, a kü-



lőnböző lemezírási eljárásokat, a lemezegységek felépítését, a merevlemezekkel kapcsolatos gondokat, és megoldásukat, a különböző csatlakozásokat, és a CD-ROM-okat kiemelten tárgyalják a szerzők.

Kicsit más jellegű téma a soros és párhuzamos interfész. Ezekre bizonyos kiegészítő funkcióknál lehet szükségünk. Nem kell itt különlegességekre gondolni: az egerek többsége a soros, a nyomtatók a párhuzamos interfészen kommunikálnak a számítógéppel. Ezen kívül természetesen az USB-ről, a PCMCIA-ról és a CARDDBUS-ról is olvashatunk. Rengeteget meg tudhatunk a különböző interfészek regiszteréről is, ha valakit ilyen mélységig érdekel a téma.

Mindemelket a PC-Műhely sorozat első kötetének alaposásával és részletességével tanulmányozhatjuk.

**Tartalom: 85%
Külső: 75%**

Vegyük: Ha a kétféle interfész (soros és párhuzamos) használatát, a legújabb technológiákat, valamint a legújabb PC-biztonsági ajánlást.

Lara Croft: Tomb Raider

Lara Croft, az első virtuális sztár. Csaknem 200 magazin címlapján szerepelt, méztelen oldalak jelennek meg róla az interneten, és megüditőitalt is reklámoztak vele. Az Eidos szoftverfejlesztő cég legfőbb tőkéjéből, a Tomb Raider játékok különböző verzióiból pedig, több mint 21 millió példány fogyott szerte a világon. Hollywood sem hagyhatta parlagon heverni ezt a programozók adta tehetséget. Csak az volt a kérdés, ki bújjon a feszes sorba, és a nem kevésbé testhezálló zöld trikóba. Megindultak a találgatások. Szóba jött Demi Moore és Jodie Foster neve is, de végül az Álomgyár legdögösebb színésznője, Angelina Jolie futott be győztesként. Amellett, hogy megvannak a testi adottságai, még az is közismert róla, hogy rajong a fegyverekért, leginkább a késekért.

A film története, egy jó James Bond filmhez hasonlóan átvél az egész földgömbön. Itt Anglia, Kambodzsa és Szibéria tengelyén fut a sztori.

Három bolygó együttállásának szakáján Lara Croft, a régészeti kincsekért rajongó riporternő, egy rejtelmes óraműre bukkan néhai atyja Lord Croft holmija közt, amelyeket jó kéj évüzedé egy ásatásról hozott magával. A lord régebben sokat mesélt. Larának a „Mégvalósultak” titkos társaságáról, akik egy ősi óraművet keresnek, amellyel meg lehet nyitni az időt és a teret. A kulcs egy kristályosított meteorfémből készült háromszög, melynek segítségével 5000 évvel ezelőtti legyőztek ellenségeiket. Ha a háromszög két darabja újra egyesül, az idő meg fog állni, az örök újra életre kelnek, az emberiség sorsa

pedig örökre megváltozik. Larának 48 órája van a bolygók együttállásáig, amikor is a háromszög ereje megsokszorozódik. Ha ezt az időpontot elmulasztja, a következő alkalomra újabb 5000 évet kell várni. Lara Croftot tehát Kambodzsa szőlőjé kötelese, ahol a Tánoló Fény Sírja rejtja a titok első felét, azután Szibériába kell mennie, ahol a Tízezer Arnyék Templomában találja meg a másik felét. Vajon elég-e a 48 óra, hogy az isteni Lara felfedje a titkot, megments a világot? Mit gondoltok? Az mindenesetre biztos, hogy Simon West, a Con Air (A fegyenciarat) rendezője mindent megtett, hogy a végletekig fokozza az izgalmat és megemeltje az adrenalin szintjét. Angelina Jolie is bőven kapott feladatot. Meg kellett tanulnia a kéztűs, a fegyveres harcot, motorozni, kenuzni, kutyákat hajtatni, plihenés, ként pedig a jóga mellett bungee jumpingolhatott.

A film kihagyhatatlan minden Tomb Raider, Angelina Jolie és akciófilm rajongónak. Egy biztos, ez lesz a nyár egyik legnagyobb kasszasikere.

Tomb Raider

Erőlteti elő: Tomb Raider **Rendezte:** Simon West
Főszereplő: Angelina Jolie **Értékelte:** Paramount Pictures **Forgalmazta:** UIP – Duna Film
Internet: www.uip.hu

Film: 90%

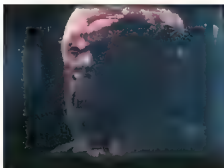
Megjelenítés: 95%

Megjelenítés: 95%
Megtörtént: Lara végre méltó hőstestet kapott.
Megtörtént: Jolie szexydejtője. Szó a kassza-sikerről.
Megtörtént: a film nem lesz a legrosszabb.

Hannibal

Eredeti cím: Hannibal **Rendező:** Ridley Scott
Szereplők: Anthony Hopkins, Julianne Moore
Gery Oldman **Évfordó:** Universal Pictures
Forgalmazó: InterCom
Internet: www.intercom.hu

A legheirősebb kannibál visszatért. Hannibál/kannibál tanár úr ugyanis A bárányok halgatnak című film vetítése után tíz évvel ismét előjött, hogy leterhelje idegrendszerünket és gyomrunkat. A könyv-



vet, amelyből a film készült már több mint fél évet olvashattuk magyarul is. A történetben szintén tíz év telt el Dr. Hannibal Lecter eltűnése óta. Clarice Starling FBI nyomozó (Jodie Foster) most Julianne Moore helyettesíti) a munkájába menekül, mivel szinte megszállottjává vált a híres sorozatgyilkosnak, - akire, mint nyitányként elmeséli - naponta legalább 30 másodpercet gondolt, amely tíz év távlatából eléggé különös. Lecter viszont békében szeretné töltöni nyugdíjas éveit Firenzében. A gond csak az, hogy az egyetlen életben maradt áldozata Mason Verger (Gary Oldman szinte felismerhetetlen), a bosszúhúsz millió-moséréknek kutat utána, és 3 millió dollár vérdíjat tűzött ki a fejére. Egy olasz rendőr rátalál Lecterre Firenzében, de Verger tudja, hogy az emberév fenevadat csak megfelelő csalival, Starling nyomozóval tudja csapdába csalni. Tehát elindul a macska egér harca.

Úgy tűnik Ridley Scott kimászott a gödörből, amelynek mélypontja ta-



lán a G. I. Jane volt, és a Szárnyas fejedavasszal örökösbe nevet szerzett rendező a Ládiátor hatalmas sikere után, ismét egy nagy filmet tett le az asztalra. Bár filmjében a mögöttes mondanivaló - misztikus párharca a jónak és a rossznak - időnként a feszültségkeltés rovására ment, a színeszék irányítása fantasztikus. Látszik, hogy az igazán tehetséges színészek csak hasonlóan tehetséges rendezők mellett mutatják meg, mit is tudnak igazán. A mindig profi Anthony Hopkins és a világ legjobb gonosza Gary Oldman ismét zsenialisak, de Sterling nyomozó szerepét ezúttal mintha egy kicsit gyengébbre írták volna a forgatókönyvről, így Julianne Moore nem igazán csillogtat-hatta meg tudását.

Film: 95%
Megvalósítás: 95%
Végül: A bárányok halgatnak méltó folytatása azonyi költségvetésű filmnek, ami a legkisebb költségvetésű film a világon.

A pók halójában

Eredeti cím: Along Came a Spider **Rendező:** Lee Tamahori **Szereplők:** Morgan Freeman, Monica Potter, Michael W. Taft **Évfordó:** Universal Pictures
Forgalmazó: UIP - Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



Az 1997-es, A gyújtó című thrillerben Morgan Freeman által egyszer már megformált Alex Cross rendőrnagy-pszichológus ismét slamasztikában találja magát. Társa halálától megrendült Crossnak ugyanis eleje lett a bűnözőkkel játszott fejtörőből, és ki akar szállni a játszából, de egy lángelmeű gonoszterv, Gary Soneji (Michael Wincott) egy vakmerő emberrablással mégis visszarajta Cross a régi kerékvágásba. Soneji, aki inkább a bűnözés történelmekönyvébe akar bekerülni, minsem beszélni a válságdíjat, egyre szorosabbra szövi halóját a nyomozó körül, akinek - miközben új társával Jazzie Flannigan (Monica Potter) titkos ügynökkel igyekszik kibogozni a szálakat - korábbi kudarcainak demónával is meg kell küzdenie. A gyújtó folytatása leginkább A hetedikhez hasonlít, már csak abban is, hogy Morgan Freeman itt is remek alakítást nyújt.

Film: 85%
Megvalósítás: 80%
Végül: Lee Tamahori nagy lefektetést kapott és ezt is vele. A lehető legutolsó fázis ki a filmből és a szereplőiből.

Shrek

Eredeti cím: Shrek **Rendező:** Andrew Adamson és Vicky Jensen **Magyar hangok:** Gesztési Károly, Kerekes József, Für Anikó, Végvári Tamás **Évfordó:** DreamWorks Pictures **Forgalmazó:** UIP - Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



A történet főhőse Shrek egy ogre, amely lény a Warcraft játékból és egyéb fantasy regényekből (pl.: Gyűrűk ura) is ismerhetünk. Szegény Shrek mocsarát eltelik a különböző mesék szereplőit: a nagymamának blöztört farkas az ágába fekszik, a hét törpe Hófehérke üvegkoporsójával zaklatja, a három homeless kismalac meg a kunyhója előtt nyúzsog. Mindannyiukat Farquaad nagyrúf dte el otthonukból. El-megye hát Shrek Farquaadhoz, hogy visszakövetelje az ő nyugodt kis otthonát. Addig viszont meg kell szerzenie egy hercegnőt, meg kell küzdenie a rúzkádó sárkánnyal, és ki kell bírnia az állandóan száját tépő szamarat.

Hollywood mágusai ma már mindent a moziévról tudnak varázsolni: halott elnököt, a világ végét metéoric-tal, óriásleányokkal, szókőár. A pusztulás és halomfészék mellett, miért ne dobhatnának össze egy kis mesefilmet is. Nem is akármilyet, hiszen a számítógépes animáció napjainkra odaig fejlődött, hogy az emberi csontozat, izmok, zsír és bőr tökéletes lemodellezésével, már-már teljesen hihető emberi arcokat és mozgást láthatunk.

Film: 85%
Megvalósítás: 95%
Végül: Igaz, nincs semmi új, de a humor és a látványosságok miatt a film a legjobbak közé tartozik.

Előzetes



Pearl Harbor – Az égi háború

Az amerikaiak szeretik a katasztrófákat. Ezt jelzi az is, hogy legnagyobb költségvetésű filmjük, a Titanic (200 millió dollár) is tragédia szülte. A Pearl Harbor – Az égi háború ugyan valamennyivel olcsóbb volt (135 millió dollár), de a csapás annál komolyabb, hiszen az Amerikai Haditengerészet szinte teljes Csendes óceáni légitámaszt megsemmisítették a japánok a második világháború során, amelynek a következményeként az USA belépett a háborúba. Ezúttal Ben Affleck a hős pilóta, aki bajtársával vesszék, hogy elnyerje szép szerelmének szívét. Hatalmas égiháborús jelenetek egészítik ki augusztusban.



Jurassic Park

Igen, a harmadik rész is elkészült. És mit várhatunk tőle? A számítógéppel animált főhőse még profibb, több az izgalom és valószínűleg állati vérszomjakkal a T-rósszal. A szerező az nem keveset írt a szörnyekről, inkább karakteres és érzékeny (Téa Leoni William H. Macy, Sam Neill) ezert valószínűleg a költségvetés nagyobbik részét a látványra költötték. Steven Spielberg producere alatt az Industrial Light & Magic varázsló valószínűleg olyan produkciót tettek le az asztalra, hogy szeptemberben dobunk tőle egy hátast.



Bridget Jones naplója

A veterikék humoros és ősrólunk Bridget Jones végigvezet minket hét-köznapján, amely középpontjában a férfi-nő párkapcsolat áll. Bridget Jones miután elment a házától, hogy lezd tiz kiló, és mindig a szennyesbe dobja az elűzött naplóját, úgy dönt, nem alakít ki költődes alkoholistákkal, nagyoklással, ezrrel meg fogatkozni azokkal és legfőképp azért, ami mindkettőt egy személyben megnyeri a, főnökével. Hogy az mennyire sikerül neki, azt kiderül szeptemberben.

Befutottak...



Omen trilógia

Minden idők egyik legféltettebb horrorfilm-sorozata, amelyben Damien Thorne, az Antikrisztus életét és munkásságát ismerhetjük meg vírgázdától - bukását. Az igaz bormalmat nem is a véres üvegtráblás lefejezés kelti, hanem inkább az, ahogy szinte folyamatosan érezzük a gonosz jelenlétét. Abban, ahogy egy fára odarepül egy holló, vagy megjelenik egy rovtörő. Most a bormalmat megmélyben hatol a csontunkba, hiszen a tértárat hang és a töltés képek tökéletesen valóságossá teszik a mesét.



Maffiózók

Az Amerikában hatalmas sikert befutott tévésorozat Magyarországon kevesebben nézik. Ennek az oka talán az, hogy szándékánál a késő esti órákban adják. Mindenesetre a rohamművelő összeállított idióta szappanoperák helyett mindenkinek melegen ajánlom a Maffiózókat, amelyből minden darab külön is megállja a helyét és olyan profi színészek szerepelnek benne, mint James Gandolfini, akit legutóbb a Mexikói című Brad Pitt-Julia Roberts filmben láthatunk hatalmasat alakítani. A sorozat első hat része most DVD-n szuper minőségben és reklámok nélkül.



Pókerarcok

Féreg (Ed Norton) és Mike McDermott (Matt Damon) pókerfüggők. A különbség kettőjük között, hogy Féreg mindig babja kerül, és tartozik a fél világnak. Mike pedig jó útra tér, jogi tanulmányait folytatja és csak azért hajlandó ismét venni a blattot, hogy kihúzza barátját a slamsztikából. Ennek érdekében, New York legnagyobb pókerárnyával, Teddy KGB-vel (John Malkovich), az orosz maffiózóval is meg kell küzdenie. Bepillantás a pókeresek rejtett világába, rengeteg jó szízzel. Most DVD-n kicöccöghetjük, hogy látszik-e, az orosz Féreg az ingujjából húzza ki a tapokat?

A sebezhetetlen

Eredeti cím: Unbreakable **Rendező:** M. Night Shyamalan **Szereplők:** Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright **Penn Gyártó:** Touchstone Pictures **Forgalmazó:** InterCom **Intercom:** www.intercom.hu/sebezhetetlen



A két vonat 15-15-kor ütközött össze. Az első, utasokat szállító vasúti kocsik tértárat, és két külön irányba folytatta útját. A második vagon teljesen összepresződve még több, mint száz métert haladt. A roncsok másfél kilométeres körzetben szóródtak szét. A tehervonaton hatan teljesített szolgálatot. A személyvonaton százötvennyolc utas, és hétfőnyi személyzet utazott. A szerencsétlenséget egyetlen ember élte túl, David Dunn, akin egyetlen karcolás sem eset - adta hírül a helyi újság.

A Hatodik érzék című filmért Oscarra jelölt forgatókönyvíró-rendező, M. Night Shyamalan ezúttal egy háborzongató thrillerrel rukkol elő. A film főszerepét most is Bruce Willis játssza, partnere Samuel L. Jackson. Willis alakítja David Dunt, a tragikus vonatbaleset egyetlen túlélőjét, Jackson pedig a titokzatos Elijah Price-ként tűnik föl a vásznon, aki bizarr magyarázatot ad arra, miként üszhatta meg David egyetlen karcolás nélkül az összes többi ember életét követelő végzetes balesetet. Okfejtése gyökeresen megváltoztatja, és fenekestül felforgatja David és családja addigi életét.

Film: 85% Megvalósítás: 70%
Végletek: Kevesbé féltettes, mint a Hatodik érzék, de a találat még mindig csodás.

Irány Eldorádó

Eredeti cím: Road to Eldorado **Rendező:** Bibo Bergeron és Don Paul Magyar **hangok:** Selmae Roland, Széles László, Kés Eszter, Dörner György **Gyártó:** DreamWorks Pictures **Forgalmazó:** UIP-Duna Film **Intercom:** www.upduna.hu



Tulio és Miguel, a két jó barát úgy érzi, végre megfogták az Isten lábát. Kockán elnyerik - cinkelt kocka lévén inkább elcsalják - az Eldorádóba, a legendás aranývárosa vezető út térépét. Kincsükkel azonban meckeniük kell, amikor az ellenfél matrózok rájönnek az átvérésre. Végül a hódító Cortes hajójának gyomrában kötnek ki, a legénység pedig természetesen azokból a matrózokból áll, akik annyira megkedveltek hőseiket, hogy akár egy kiscanalányi vízben is megfoghatják őket, nemhogy az óceánban. Szerencsésük, segítőitársra lelnek Altivo, az okos csatoló személyében, aki segít nekik megszökni a hajóról.

Itt megtalálunk mindent, amit a műfajból ki lehet hozni: szeretnivaló, csetlő-botló hősöket, féltettes anti-hősöket, vicces állatfigurákat, csöppnyi romantikát, izgalmasalandokat és természetesen dalokat.

Film: 85% Megvalósítás: 80%
Végletek: Humoros család rajzfilm, bár az utolsó egy kis túlbrutális, amikor a meztelenszállóknak megpihenő másikat felfalja a cápa.

Blöff

Eredeti cím: Snatch **Rendező:** Guy Ritchie **Szereplők:** Vinnie Jones, Dennis Farina, Brad Pitt **Gyártó:** Columbia Pictures, SKA Films **Forgalmazó:** InterCom **Intercom:** www.intercom.hu



A Blöff története egy jókora gyémánt körül bonyolódik az East Enden, a londoni alvilág telephelyén. Szerelői a szervezett bűnözés figurái, bandatagok és magánok, illegálisan, kesztyű nélkül bokszoló nehézfiúk, kutyák és utcagyerekek.

Irama gyors, cselekménye tekervényes: nem pusztán gengszterfilm, gegjeivel, fanyar humorával, az erőszak ábrázolásával áttör a műfaj kereteit. Adott egy balui sikerült gyémánttráblás, egy New York-i maffiafejező és nem utolsósorban egy fékezhetetlen és, amely a legkülönbözőbb dolgokat nyeli le, többek közt egy sipoló gumibabát, amellyel végigszipogja a filmet. Brad Pitt pedig „Együttés Mickey-ként” még lepusztultabban néz ki, mint a Macosok klubjában.

Film: 98% Megvalósítás: 95%
Végletek: Guy Ritchie hozott valami újat a Ravasz, az ingyarási film világába a kockázatos, ügyes és ellenőrzött, szórakoztató és humoros, amelyre készült komolyabb.


Billy Elliot

Eredeti cím: Billy Elliot **Rendező:** Stephen Daldry **Szereplők:** Jamie Bell, Julie Walters, Gary Lewis **Gyártó:** Working Title Films **BBC Films** **Forgalmazó:** UIP-Duna Film **Intercom:** www.upduna.hu



A Billy Elliot egy kisfiú önéletrajzi története, aki véletlenül rájön, hogy mindennél jobban szeret táncolni. Nem adja fel a küzdelmet, hogy a kulturális sztereotípiákkal, családjának nálságával és a bányásztrájk nyomozás legközelebb dacolva az álmának élheszen. Amikor a 11 éves Billy (Jamie Bell) a bokszerdeszen megpillantja a terem másik sarkában folyó balett órát, a mozdulatok varázsa többet nem engedi el képeletét. Hamar balettepítőre váltja bokszerkészt, aki mikor tizen besurranhasson Mrs. Wilkinson óráira, aki szemmel felismeri Billy tehetségét. Eközben Billy apja (Gary Lewis) és bátyja, Tony (Jamie Draven), akik mindketten részt vesznek a bányásztrájkban, csak nagy nehézséggel árán tudnak kikerülni tenni a család szatálára. Keserűségük gátak akkor szakad át, amikor rájönnek, hogy a bokszerdeszkre szánt pénz Billy kevésbé férfias elfoglaltságra pazarolja. Amikor Billy nem járhat többé a balett órákra, marad a bánat, a nemrég elhunyt édesanyja és az aggodás, az egyre szennisebb nagymama (Jean Heywood) miatt, míg Debbie, Mrs. Wilkinson lánya eddig nem ismert érzelmeket ébreszt benne.

Film: 90% Megvalósítás: 80%
Végletek: Remek angol film arról, hogyan találjuk meg magunkat, annak ellenére, hogy mások mások nem akarják látni - akár egy Tiborg reklámban.



LARA CROFT TOMB RAIDER

JÚLIUS 5-TŐL A MOZIKBAN!

MUTUAL FILM
CORPORATION

PG
PARENTS STRONGLY CAUTIONED

A FILM ZENÉJÉT KIADTA
A WARNER MUSIC

WWW.UIPOLNA.HU
tombraider.totextnet.hu

A KÖNYV MEGJELÉNT A
SZKITS KIADÓ GÖRDÖZÉSÉBEN

USA: 12
UK: 12
AUS: 12
CAN: 12
MEX: 12
ARG: 12
BRA: 12
CHL: 12
COL: 12
CUB: 12
DOM: 12
ECU: 12
EGY: 12
ESP: 12
FIN: 12
FRA: 12
GER: 12
GRC: 12
HKG: 12
HUN: 12
IDN: 12
IND: 12
ITA: 12
JPN: 12
KOR: 12
LUX: 12
MEX: 12
MYS: 12
NLD: 12
NZL: 12
PER: 12
PHL: 12
POL: 12
POR: 12
ROM: 12
RUS: 12
SIN: 12
SLO: 12
THA: 12
TUR: 12
UKR: 12
USA: 12
VEN: 12
VIE: 12
WAL: 12
ZAF: 12

WARNER
BROS.
PICTURES
PRESENTS
A
WARNER
BROS.
PICTURES
PRODUCTION
A
WARNER
BROS.
PICTURES
FILM
A
WARNER
BROS.
PICTURES
FILM
A
WARNER
BROS.
PICTURES
FILM

Install

Star Trek Away Team

PCFormat
EXKLÜZÍV

Talán ez a program lesz a taktikai-harci játékok következő generációja?

KÖRÜLBELÜL HÁROM ÉVE TÖBBÉ-kevesbé létezett egy szabály- a PC-s játékokkal kapcsolatban. A *Star Wars* című vi-selő játékok bármelyike nagyszerű volt, míg a *Star Trek* szár-mazékok hamar a polcok mélyén lan-doltak. Azonban a mérleg nyelve nemrég áttért. A *Battle for Naboo* (55. oldal) egyenesen pocsék, míg az *Elite Force* az utóbbi idők egyik leg-

jobb lövöldözős játéka. És most az *Away Team* ismét kiválóan teljesít – bebizonyítva, hogy az Activision stratégiai játékokat is tud készíteni.

A feladatot ezúttal az, hogy a Föderáció határain túl egy sor bolygó-közi misszió során elvezényeld a csillagflotta titkos egységeit. Egy összeküvet kell leleplezni, ami a galaxis törekény békéjét fenyegeti, s egyedül Refelian Kapitány csapata

Élő a phaserekkel!



Az emberek kiállításához itt kattints rájuk.

Élő a phaserekkel! Előrehaladván egyre erősebb fegyverekkel találkozol.

Az eldobott tárgyak és fegyverek villognak, hogy észre vedd, felvehed őket.

Guggolj, menj vagy fuss. Te választasz, de légy óvatos, ha szükség van rá.

A jobb-egérgombbal válto-gathatunk a felszerelésből.

óvhatja meg a világot, nehogy egy katasztrófális csillagközi háborúba sodródjon. Ez a demó két teljes küldetést foglal magában. A *Commandos* és a *Desperados* játékokhoz hasonlóan, a történet izometrikus 3D környezetben játszódik, ahol a négyes osztagokat a kurzorral mozgathatod.

Az első jelenet egy Klingon bázis-ra visz el, amit megszálltak a Romu-lanok. A kezdeti lépéseken Data segít át, de ha elunod a tanácsait, a [szó-köz] billentyű lenyomásával kihagy-hatod őket. A szakasz tagjait kivá-laszthatod a fő ablakban kijelölve, vagy a baloldali arcokra kattintva. Az egységeket a bal-egérgombbal mozgathatod, a jobb-egérgombbal

pedig löhetsz (vagy más egyebet cse-lekedhetsz, ha a kurzor alakja meg-változik, jelezve, hogy ez lehetséges). Ne feledd el az alsó ikonokrol sem, amelyek egyéb dolgokat segí-tenek. **PC**



A lesgazdász előtt, a képességeik és felsze-re-lésük szerint válogasd össze a csapatot.



A második küldetésben, a csillagflotta tisztjei elleni küzdelemben csőppensz.

Irányítás

Lövés/cselekvés

Mozgás

Mindet kiválaszt

Vision Cone

Opciók

Főmenü

Pause

Jobb egérgomb

Bal egérgomb

[A]

[V]

[F1]

[Esc]

[Enter]

Swedish Touring Car Championship 2

ASVÓKEKET ÁLTALÁBAN NEM a játékokról ismerjük, most azonban úgy tűnik, sikerült kiválasztani a különlegesek között a legjobbat. Ez az autósport-játék – mint ahogy a német és a francia stílusú – a svéd túraautó-bajnokságra alapszik. A demó bebizonyítja, hogy



Hoppa! Ez olyan, mint a TOCA, csak itt sokkal több a Volvo!

meg na legutóbbunknak halvány fogalma, sincs, kik ezek a bátor svéd versenyzők – igazán érdemes odafigyelniük rájuk.

Egy pélya, egy autó és egyetlen verseny. Ez minden, amit a demóban kapunk. Tudjuk, nem sok, de legalább lehetőséget leszerezni a verseny-működésükről, többek közt a gyakor-lásról, és az időmérő edzésen való rész-vevésre a teljes, nyolc-résztvevős ver-senyről. Az autót billentyűzettel, jo-ystickkel vagy kormányval irányíthatod, miközben nagy élvezettel száguldozol a Knuttorp Ring-en, mint ahogy azt na-gyobbak.

© Digital Illusions

www.dice.se

Ita csak egy: P200, 64Mb, 3D gyorsító



Z: Steel Soldiers

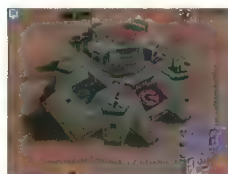
A Bitmap Brothers visszatér a múltból, méghozzá ismét csúcsformában.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, MIelőtt még a stratégiai játékok oly elviselhetlenül bonyolultá váltak volna, volt egyszer egy játék, ami a Z címet viselte. A művet a Bitmap Brothers alkotta, akik inkább a platform játékok körében remekeltek. A PC tulajdonos akkortájt pillantását Z-re vetette, s azt látta, hogy az jó és örömteli vala. Azután a Bitmaps továbbment. A hosszú sötét évek alatt a Gonosz a város idejű stratégiai játékokat összetette és komplikáltá tette. A boldogtalan játékosok, akik régen oly sokat nevettek, immáron segítségért kiáltottak. S akkor valahol, valakinek fülébe jutott jajgatásuk...

Megérkezett hát a megmentő – a Z: Steel Soldiers. Az egyik legkönnyebben elsajátítható, ezzel együtt megunhatatlan stratégia játék folytatása ez, amelyet ráadásul rendkívül látványos 3D grafikával vértetkezt fel. A játékról részletes beszámoló a következő havi számban lesz olvasható, de addig magatok is megismerhettek ezt az örületes játékmenyt, ezzel az egy-pályás demóval. A küldetés célja magát beszél: építsd fel a saját bázisod, és rombold le az ellenséget. A pénz mennyisége a birtokolt terület nagyságától függ, ezért folyamatosan csatázni kell, még mielőtt egyáltalán meglátnád az ellenséges bázist. Készíts építő-robotokat a jobb-egér gombbal a parancsnoki központra kattintva, aztán építtess velük épületeket, amelyek viszont a sereget gyarapítják. A Steel Soldiers lényege, hogy a lehető leggyorsabban cselekedve, előzd meg az ellenséget a területszerzésben. A grafikus beállításokat a setup menüben találod, de a GeForce tulajdonosok problémákba utkozhatnak. PCF

moló a következő havi számban lesz olvasható, de addig magatok is megismerhettek ezt az örületes játékmenyt, ezzel az egy-pályás demóval. A küldetés célja magát beszél: építsd fel a saját bázisod, és rombold le az ellenséget. A pénz mennyisége a birtokolt terület nagyságától függ, ezért folyamatosan csatázni kell, még mielőtt egyáltalán meglátnád az ellenséges bázist. Készíts építő-robotokat a jobb-egér gombbal a parancsnoki központra kattintva, aztán építtess velük épületeket, amelyek viszont a sereget gyarapítják. A Steel Soldiers lényege, hogy a lehető leggyorsabban cselekedve, előzd meg az ellenséget a területszerzésben. A grafikus beállításokat a setup menüben találod, de a GeForce tulajdonosok problémákba utkozhatnak. PCF

Bitmap Brothers
www.bitmap-brothers.co.uk
Ha csak így: PII-266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító



A lakótelepen nem örültek, hogy közvetlen mellettük építik az óriásrobotokat.



A területeid és pénztárcád duzzasztása érdekében foglald el a jelzőpontokat.

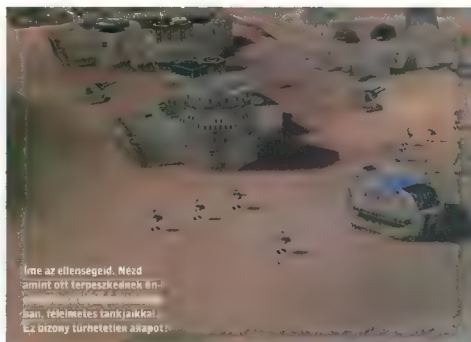


„Mindenkinek kötelessége a haza védelme! Lépj be a seregbe!”

Irányítás

Épület vagy saját egység kiválasztása
Építés, parancs és támadás menük
Kiválasztás törölése/újra kiválaszt
Hozzáad/eltávolít a kiválasztottaktól
Támadás/többszörös támadás
Mozgás
Épület forgatása
Csapat létrehozása
Csapat kiválasztása
Kamera forgatása
Menü

Bal-egér gomb (BEG)
Jobb-egér gomb (JEG)
[Space]
[Shift]+BEG
[Ctrl]+JEG
[Alt]+BEG
[<]+BEG
[Ctrl]+[O]-[9]
[O]-[9]
[Alt]+JEG
[Esc]



Íme az ellenséged. Nezd
amint ott terpeszkednek én-
nem, féltelmes tankjaidkal!
Ez bizony túrmetetlen akagot!

PlayAsManager

Már beszéltünk arról, a programról korábban is, de csak most tudtuk felkarcolni a kliens szoftvert a lemezmellettként. A PlayAsManager tulajdonképpen a Play Manager sorozat online folytatása, így aztán nyilvánvaló, hogy elég kellemes játék áll mögötte. A regisztrálás és az előfizetés után – igen, a játékhoz elő kell fizetni, hiszen ez csak a kliens szoftver – rögtön beletérít az sűrűjébe menedzselheted a saját csapatod, az adott bajnokság több vezetője, megvárva az eseményeket.

Maga a játékmenet ismerős lehet azok számára, akik találkoztak már a sorozat valamelyik korábbi tagjával, azonban akkor is meglesznek a kellő alapok, ha használtál már valamilyen táblázatkezelő programot. A hasonló menedzselési játékokhoz képest egyedülálló az a 3D



Talán a hazai csapatok vezetőinek sem ár-
talmat a játék alapjainak megértésére.
Eltér: amiből megérthetjük a játék
egyszerűsített történetét, így a
PlayAsManager a táblázatkezelő
megutó című.

Anco
www.playasmanager.com
Ha csak így: P166, 32Mb, internet

Black & White creatures

Játszod még a Black & White-t? Mi természetesen igen! Összeszedtünk hát még két szörnyet, amiket hozzáadhat a bestiáriumodhoz. Ezúttal egy leopárd és egy gorilla csatlakozik az ál-

latsereglethez, de a korábbiakhoz hasonlóan az új teremtmények csak a játék bizonyos stádiumában hívhatók elő. Nehányatok érdeklődött a bestiák megválasztásának előnyeiről és hátrányairól: mivel az újak egy olyan

képességekkel rendelkeznek, mint elődjeik, csak fizikailag kisebbek, ezért azt tanácsoljuk, hogy gondoljod meg a cserét. Vegül is csak esztétikai kérdés, és ha a tied lehet a legtrébb teremtmény, hát miért ne?



EA
www.bwgame.com
Ha csak így: PII-350, 64Mb, BW

Summoner

Megidéztek PC-re a PlayStation2 legjobb RPG-jét...

Szegény Josephet például egy örült világba dobták, hogy aztán keresztül kelljen vágnia magát egy a szórakoztató 3D-s RPG-n.

Bár a teljes verzió nem nyűgözött le senkit a múlt hónapban, a demó igazi csemege a kardok és boszorkányság kedvelőinek. Egy kimondottan erre a



Ez az ember vagy egy küldetést, vagy hasznos információt ad. Bár az életben is így menne...



Nincs szeme. De akkor hogy lát? Ja, sehogy, mert nincs szeme.

céla összerakott pályagyűjteményről van szó, amely nem teljesen követi a jártakat menetért. Egy véletlenszerű vidék kezdése két karakterrel: Joseph-fel és Felsz-csel. Bizonyosodj meg róla, hogy mielőtt csatába mennél, a legjobb felszerelést használod: csak hozd fel a leltárképerműt és nézd végig a felszerelést – különös figyelmet fordítsa Joseph két idezőjelgyűrűjére. Ezekkel hasznos szörnyeket hozhatsz elő, melyek jól jönnek csata közben – csak nyomod meg az [S]-t, hogy válogathass Jozsef képességei között. Az erdős terület tele van csatagócos roszkújjal! – menj és kaptj el egy



Egy bolt, a hozzátartozó éber árussal. Vásárolhatsz és ...ööö... eladhatsz dolgokat.

párat, hogy gyűjts egy kis tapasztalatot, és ráhangolódj a csatára. Vegyél föl mindent, amit esetleg maguk után hagynak; sosem lehet tudni, milyen hasznos dolgokat rejtegetek. Bár te csak egy karakoti irányíthatasz, a többieknek megadhatasz irányelveket, melyeket követni fognak. Például, ha azt szeretnéd, hogy Felye nyelkari lőjön az ellenfélre, amíg te Joseph-fel közelharcolsz, csak válassz a Ranged (távolsági) opcióc Felye listájából.



Az idézéshez rengeteg grafikus effekt és Joseph pózolása szükséges.

Az erdőköt elhagyva elérhetés
Lenéle éger városába – sajnos a de-
móban a város legnagyobb része nem
érett. Ennek ellenére nyugodtan
fedezhet fel amiit lehet, beszélgesz a
helybéliekkel, esetleg váld be a sz-
impátiakusabb al-küldetésreket. Né-
hányukban a csatornarendszerbe kell
alászállnod, ahová a bejárát a kezdő
helyszíntől száz oldalán található. Azért
nem siess túlságosan – a dolgok itt elég
gyorsan elvulnathatnak, úgyhogy
először szerezzek fel rendesen. Es-
ze egy jó tanács: használd ki, hogy a na-
gyobb szörnyek nem férnek el egy-
más mellett, és egyszerre csak egyvel
kell foglalkoznod. Még egy jó tanács:
eleinte a csatában az összekapcsolódó
támadásokat állíts automatikusra,
később már magad is próbálkozhatsz,
hiszen így jobb eredményeket ér-
hetsz el.

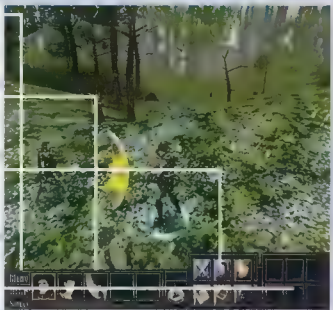
Idézel? Ajaj!

A Menu és a Map (térkép) önmagáért beszél – a Solo lenyomásával magad mögött hagyhatod a többieket.

Kattints a kívánt ikonra a karakter kiválasztásához, vagy a [tab]-al menj rájuk végig.

Ezeket a hasznos funkciókat billentyűzetről is elérheted – lásd az „Irányítás” hasábot.

Egy varázslatot vagy
képességet húzhatsz
ezekre a helyekre,
hogy később gyorsan
elérd őket.



Desperados

Az elmúlt években a magyarok sokat tanultak az amerikaiakról. Az amerikaiak viszont nem tanultak semmit a magyaroktól. Ez a helyzet az elmúlt években. Az amerikaiak nem tanultak semmit a magyaroktól. Ez a helyzet az elmúlt években.

A (párkány) idős ember volt. Egy fiatal nem kell aggódni. Ehelyett inkább a koncentrációját hagyja. De a koncentrációt a gazdasági válság is felidőztetheti, ezért is mentse meg a semmiféle. Nekünk a legokosabb módszer a várakozás, hogy csak a válság után kezdj, persze ha gond van, ne habozz elhárítani a revolverek sem. Semmi. Semmi. Semmi. meg olyan ha nem a pénz, hanem a pénz, a pénz, a pénz.



F Infogrames
I www.uk.infogrames.com
Ha csak úgy: PII-233, 32Mb, 4Mb 3D gyorsító



Próbáld tartani a távolságot, főleg a nagyobb ellenséges járművektől – különben...

Star Wars: Battle for Naboo

Végül csak megérkezett a harmadik *Episode 1* játék is, méghozzá a jó öreg *Rogue Squadron* örült lövöldözés hangulatát idéző, meglehetősen egyszerű *Battle for Naboo* formájában. Az navigáció nem nagy ördöngösség: a [W]-vel gyorsíthatsz, az [S]-sel fékezel, a kurzorgombokkal fordulsz, és fordulóba a [jobb ctrl]-al lehet; löni a [szóköz] lenyomásával lehet, a másodlapon fevőrt a [bal alt] gombbal.



Ha véletlenül a társadat találod el, kapsz tőle egy pár szellemes megjegyzést...

sütheted el. A feladat egyszerű: lódd ki az összes ellenfelet, akik a helyi falvakat támadják, és figyelj a társad utasításaira. Ahhoz, hogy a második szinten megkapd a rendőrségi církölöt, repülj be a világra fényekkel tarkított éjszaka.

(F) Activision
 (I) www.lucasarts.com
 Ha csak úgy: P233, 64Mb, 3D gyorsító

The Settlers IV

Hé, te! Igen, te, aki üvöltözik. Nyugodj már le...

VÁROSI ÉLETÜNK STRESSZEL, rohanással, egészségtelen étkezéssel teli napjai közben dőlünk hátra, és szánjuk rá öt percre, hogy egy zöld és kellemes szigetről álmodjunk, ahol egyek lehetünk a természettel; ahol az olyan alapvető készségek elsajátításának adhatjuk át magunkat, mint az asztalosság, a földművelés, a favá-

gás. A machóbbak felvehetik a bőrkötényt, hogy kovácsokká, bányászokká vagy harcosokká váljanak.

És valóban létezik olyan hely, ahol mindez megtalálható; ahol nincsenek autók, számítógépek, légszennyezés... ez a hely pedig a *Settlers* IV világa, és az e havi exkluzív demóban. Kapsz két oktatóküldést, egy szeletke többjátékos módot,

PCFormat
EXKLÜZÍV!

Talán aranyosnak tűnik, de valójában egy kiképzett gyilkos.

de egyből bele is vetheted magad az extra pályába.

Mi sem természetesebb egy ilyen békés paradicsomban, mint óvakodni az északi tőrzstől, és lemeszárolni az észak-keletit.

Hatalmas nyersanyagkészlettel indulsz, és számos telepeseid van már kezdetben is, tehát hamar felépíthetsz egy nagyobb fajta várost. Legelőször azonban ajánlott a baloldali monitor-ikon használatát, és a megjelenő almenüben kapsz belé a Border Scrolling opcióit.

Egy fő településsel és egy kis helyőrséggel indítasz (bármely ép-eszt ember rájöhet, hogy az elsőben érdemes elkezdni az építkezést)



Ismerkedés

Idé kattints az opciók almenü megjelenítéséhez.

A főmenü opciói: építész, telepések és statisztikák.

Minden egyes menü egy újabb almenüt hoz elő.

Krónikus nyersanyag-hiány. Figyeld a fára és a kőre!

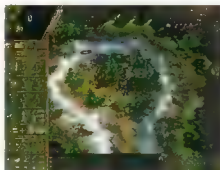


Itt láthatod, hány telepese van, azok foglalkozásával együtt.

A munkaterület. Vigyázz az emberekkel, különben vesztedél.

A harcosok az egyetlen telepés-típus, akik túlmenhetnek a határokon.

A tippek leírják az ikon működését, amelyen éppen rajta állsz a mutatóval.



Ezeket a gombászokat nem támadhatod meg – koncentrálj inkább a viking tornyokra.

Trányok

Opció/telepes/épület kiválasztása BEG
Kiválasztás megszüntetése/munka JEG
Több egység egy időre kiválasztása BEG-ot
lenyomva területjelölés
Kurzor mozgatása/kepernyő-szcollozás Egér

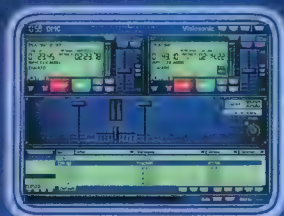
Időbe telik, de telepíts egy favágót, egy fűrészmalom és egy kőfejtőt a megfelelő nyersanyag-lelőhelyek mellé. A katonai állások használatával (kezdetnek megteszik a tornyok is) szép lassan kezdj el terjeszkedni. Vedd igénybe a specialistikák segítségét – az erdészek elegendenkit a dímbes-dombos részeket, a kutatók nyersanyaglelőhelyeket találnak majd; sajnos a demóban plusz katonákat nem képezhetsz. Számos lehetőség van a termeslény átváltására, de ha figyelemmel követed a tippeket, nem okozhat nehézséget az egyensúly fenntartása. **PCF**

© Mattel
© www.earth2150.com
Itt csak egy: P233, 32Mb, 3d gyorsító

MP3 DJ-k Figyelem!

Aktív hangszóró

2utas bass-reflex hangfalak
100/20 W
Soft Clip Limiter
Egyes mágneseles védelem



Hardveres MP3 vezérlő

Hisasonic PCU digital CDU5 szoftverrel
Teljes zener - Minyokar hozzáférés
Horizálisan dalbetöltés a hardverbe
Automatizmus ütem - összekészítés



1149 Budapest,
Nagy Lajos kir. u. 101.
Telefon/fax: 363-5080
http://www.pako.hu

Operation Flashpoint

PCFormat
EXKLÜZÍV!

Háború. Mire jó az egész? Abszolút semmire, hacsak nem szereted a jó játékokat.

BIZONY, HÁBORÚ VAN. „A Kettesnek vége. Mindenki a földre! A keleti dombok mögött egy mesterlövész. Meg néhány géppuskás fazon, akik aggasztó sebességgel közelednek. Ó, és mi az ott annak a srácnak a vállán? Csak nem egy rakétaverő? Viszsa! Akció! Lefújva! Mindenki vissza a tehera...” Robbanás hangja, néhány fojtott „unf”, majd eltévesztetlen zaj: három test csapódik a földre. „Na, srácok, ez jól esett. Ugyanitt egy hét múlva?” – kérdezi a szakaszvezető, mielőtt búcsút intene a végtágnak egy gondosan becélt rakéta segítségével. A többiek is „haláli” csendesekek...

Látod, a háború lehet jó szórakozás is. Valamennyire. A valódi verzió,

a valódi világban, valódi golyókkal, tankokkal és rakétákkal, már a legkevésbé sem élvezetes. Amellett, hogy a politika egy kiterjesztett eszköze, veszélyes is. A szimulált háború, amelyet az ilyen játékok segítségével élhetünk át, mindenképpen kipróbálandó. Mivel a sérülés veszélye legfeljebb a földhöz/falhoz csapkodott billentyűzeteknek és egereknek áll fenn, ki ne szeretne katonásdit játszani, ha csak egy pár perc erejéig is?

Ez a demó egy teljes küldetést tartalmaz (a végén egy csúnya meglepetéssel), amely összetettsége és mélysége okán került kiválasztásra. Ha még többet akarsz megtudni az *Operation Flashpoint*-ről, tedd be a CD-t.

A [W], [A], [S], [D] négyessel a szokásos módon irányíthatod katonádat,



Ha elég sokáig Ácsorgóra lecsúsz az éj...
Válasszunk, hogy még ez előtt lelőjük,
de nagyon szép látvány.

Mozgás közben a célzási pontosság lecsökken. Főleg amikor futva próbálsz tarolni.

de tarts észbe, hogy mozgás közben a célzási pontosság nagyban csökken. Főleg, ha a [shift] lenyomásával futni kezdesz (ennél a sebességnél már gyakorlatilag értelmetlen elslútni a fegyvert, így igazából csak álló helyzetből érdemes tüzelni).

A legstabilabb pozícióra lesz szükséged – ez pedig a földön van. A [Z] lenyomásával lehasalatsz, ezután csak fordulj arra, amit meg akarsz ölni. Az apró pont jelöli azt a helyet, ahova gyakorlatilag tüzelni fogsz, a célkereszt pedig azt mutatja, hova mutat éppen a fegyvered. Ha kicsit nagyobb tüzelési pontosságra vágysz, a [V] lenyomásával a szemed elé emelheted a fegyvert, ilyenkor azonban a látótér

nagyban csökken; a távcsöves puská használatok különösen jól jön ez a nézet.

Persze néha előfordul, hogy egy fegyver nem elég jó, és megvan az esélye, hogy mindeffé kedves játék-szered is akad, úgymint bombák, gránátok, miegyéb. A köztörtük – és a különböző fegyvermódok között – való váltáshoz a [szóköz]-t használhatod.

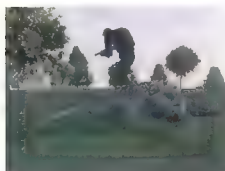
Végül, néhány extra lehetőség. A jobb gombbal a játéktérben, míg a + és – gombokkal a térképben (amelyet az [M]-mel jeleníthetsz meg) közelíthetsz és távolíthatsz. A képernyő jobb-alsó sarkában alkalmanként megjelenő, különböző cselekvéseket felkínáló menü elemek között a [bal kapcsos zárójel] és a [jobb kapcsos zárójel] használatával választhatsz. Az adott menüpont kiválasztása az [enter]-rel történik.

Élvezze a küldetést, katonai! És ha lehet, egy darabban jöjjön vissza. PCF

© Codemasters

① www.codemasters.com

Ha csak így: PII, 64Mb, 3D gyorsító



Kerüld el az elesett bajtársakat – lehet, hogy egy orvlövész még figyel a területet.



Ha játszottál már a *Counter-Strike*-kal, ismerős lesz a parancsok kiadásának módja.



Hibakeresés

Egy nélkülözhetetlen program, amely rendbe hozza a PC-det.

MÁR BIZTOSAN ELEGED VAN PC-d rengeteg hibájából, keresed meg őket ezzel a szoftver-rel és tedd tiszta a géped.

PC-Check SE
Gondjaid vannak a merevlemezdel? Aggódsz, hogy a processzorod nem az 1 GHz-es szórnyeteg, amiért fizetted? Akkor a legjobb, ha letesztelzed a géped. Az első lépés megtudni mindent az alaponfigurációról, és a PC-Check tökéletes munkát végez ezen a téren. A szoftver az alapvető információkat, mint egyébként sok olyan adatot is szolgáltat, amelyeket a hagyományos Windows eszközök nem használnak képtelenség kideríteni.

WinRescue 98
Reszkess a Registrydért... Míg ez a bejegyzés-katalógus a legtöbbször megbízhatóan (vagy legalábbis tűrhetően) működik, megvan az esélye, hogy egy alkalommal szívesen cserélné, megmóricsozza ezzel a PC-det. Félelemre azonban semmi ok, a WinRescue 98 semmi perc alatt helyrehozza a Windows 98 Registryt.

Windows Registry Guide
A Windows Registry Guide (Registry.com) a legjobb tippeket tartalmazza az elszánt Registry-búvár számára. Ez a freeware off-line verzió minden bizonnyal az összes Registry-hackelési igényedet kielégíti. Persze azért csak óvatosan...

RegEdit
A Registry-t kizárólag ezzel az eszközzel szabad szerkeszteni: a leggyorsabb, a legáttekinthetőbb, de ami a legfontosabb, az egyetlen hivatalos módja eme irdatlan merész kódhalmaz módosításának. Ha okosan használod, akár olyan Windows-beállításokra is rábukkanhatsz, amelyekről azt sem hitted volna, hogy léteznek. És nekünk hidd el, hogy néhány nagyon furcsa dolgot is beállíthatsz...

MemTurbo
Volt már olyan érzésed 6 órányi folyamatos PC használat után, hogy legszívesebben megtagadnád a Windows CD-t a Microsoft összes többi termékével együtt? Mikor egy program sem fut, mégis, a 128Mb-os RAM-odból egy szabad bájtot sem vagy képes kipréselni? Szabadulj meg az ilyen problémáktól (és a fellejtett memóriafoglalásoktól), és változtasd a lebeutott memóriát hasznos RAM-má a MemTurbo segítségével.

Ashampoo WinOptimizer 2000
Ha már elárazottak a felesleges rendszerfájlok és a Registry-d már csak vonsozja magát a sok használatlan bejegyzéstől, a WinOptimizer a megoldás. Letisztítja a Registry-t, és letörli a felesleges fájlokat; épp csak a kávédat nem főzi meg közben (állítól az új verzióhoz már dolgoznak ezen a problémán...)

BigFix
Ennek a programnak a segítségével a PC-d képes lesz gondoskodni magáról. Csak indítsd el, és a BigFix figyel az ismert biztonsági hézagokra és hasonló hibákra, emellett kevesebb lefagyással fut majd a géped. Mindenki nek melegen ajánlott.

InoculateIT Personal Edition
Aggódsz a vírusok miatt? Ha esetleg még nem telepítettél semmilyen tisztességes vírusölőt, itt a lehetőség, hogy ezen az állapoton változtass. Ne habozz.

TweakUI
A Microsoft Windows kiegészítőinek eme hivatalos, ám a Windows-hoz nem csatolt összeállítása csak jót tehet a PC-d-dél. A telepítéséhez kattints jobb gombbal az .ini fájlra, és válaszd az Installálás funkciót. Annyit hasznos eszköz került bele ebbe az egy csomagba, hogy a végére már kezdtünk gyanakodni, esetleg nem is Microsoft termékkel van dolgunk...

WinTune
Mielőtt elkezdened a barkácsolást, érdemes megtudni, hogy jelenleg milyen jól működik a PC-d. Javasoljuk a WinTune használatát, mivel ez az egyik legelterjedtebb és leghasznosabb eszköz erre a célra. **PC**

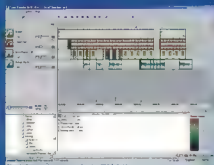


És ez csak ez egyik a sok közül... hogy préréjük rá mindent a CD-re?

Frissítsd a PC-Check-et!

Szeretnél mindent kihozni a gépedből? Tudni akarod, miért dagad a Quake 3 annak ellenére, hogy már a létező összes hardvereszközökhöz letelepítetted a legújabb drivereket? Nos, a PC-Check megoldást kínál mindkét problémára – azonban ha még teljesen irányítást akarsz a PC fölött, jobb, ha megrendeled a szoftver legújabb verzióját. Ezzel már csak egy gond van: nem ingyenes. A jelenlegi frissítés a 4.60a, amelyet megvásárolva még egy CD tesztelő programot is kapsz ajándékba – további információért keresd föl a gyártók honlapját.

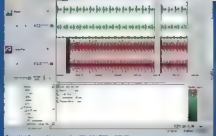
ACID XPress



Az ACID XPress Windowsos felületét megdöbbentően egyszerűnek találjuk.

Az ACID egy nagyon sokoldalú, mint a loop-sequencer, és a CD-melvételek egy speciális verziója alkalmas a használati gyakorlatok. Csak hirtelen a munkatársak a felhasználói kézikönyv fájlokat a beépített böngészőből. A telepítés hasonlóan egyszerű – bár közben kerül a gépedre az ACID Pro 2.00 demo-verziója is. A szoftver telepítése után újra kell

PCFormat Teljes verzió!



Ha valamine vetni akarsz egy közeli pillantást, az ismert funkciók megismerésére.

indítani a gépet, és mikor a telepítő a szoftver számát kéri, nyisd meg a PC-Formatot. Mindezt, mert már tartalmazza is az ACID XPress-t, és még többre vagy kíváncsi, látogass el a honlapra, olvassd el a kézikönyvet.

F. Source Foundry
1. www.sourcefoundry.com
Itt csak egy: P113, 32Mb, Win95.



Mielőtt megvennéd, próbáld ki!

Vajon tényleg ki akarod adni azt a pénzt arra a szoftverre? Jobb, ha előbb kipróbálsz, és aztán döntesz. Egy kicsit segítünk...

SMÉT ODVÓZOLJUK MINDEN KEDVES látogatónkat... úgy tűnik, a Próbáld ki a CD-melléklet egyik legnépszerűbb részévé nőtte ki magát. A szoftverek drágák, és csak egy módon jöhetsz rá, hogy megéri-e valamelyiket megvenni: ki kell próbálni. Az internet ugyan tele van próbaverziós programokkal, de mire letöltöd mindet, már rég egy futurisztikus felhőkarcolóban laksz majd, egy lebegő diványon ücsörögsz, és már foglalmad sem lesz róla, mit is akartál azzal a sok szeméttel... Tehát inkább lődd be a CD-t a meghajtóba, és kezd el telepíteni a programo-

kat... Próbáld ki, mielőtt megvennéd. Micsoda ötlet, hát nem? Tiszára zsebnális. Ugye?

Photoshop 6.0
Rétegek, szűrők, miegyéb. Ha tudod, hogy ezek mire jók, vagy szeretnél rájönni. Hadd mutassuk be a Photoshop 6 demót. Az olyan termékek közül, mint a Crayola Quick Paint és a Noddy Drawing Xpress a Photoshop azzal emelkedik ki, hogy ezt a terméket használják nap mint nap a profi grafikusok és tervezők. A 6-os verzió fejlettebb vektorkezelő eszközökkel rendelkezik, így könny-

nyebb formákat és szövegeket szerkeszteni; a PDF támogatás pedig már csak hab a tortán a hihetetlenül változatos és hatékony képtörzítő eszközök mellett. A demóban mindent használhatasz, de menteni vagy nyomtatni nem tudsz.

Norton Utilities 2001

Biztosan szeretted kipróbálni, majd leinstallálni a CD-mellékleten található próbaverziókat és játékdémókat; az ezek után felgyűlemelő szemétkész azonban egy idő után drasztikusan lelassítja, végül teljesen tökretezi a Windowsodat. A Norton Utilities 2001 egy eszközugytemény, amely nyilvántartja a fájlokat, figyeli a lemezműveleteket és a Registry-t - használatával az ilyen problémákat előzheted meg és javíthatod ki.

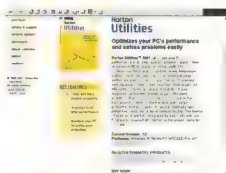
Poser 4

Mit a legnehezebb rajzolni? Lovat? Fát? Nos, embereket. Már az sem

A szoftverek drágák, és csak egy módon jöhetsz rá, hogy megéri-e valamelyiket megvenni: ki kell próbálni.

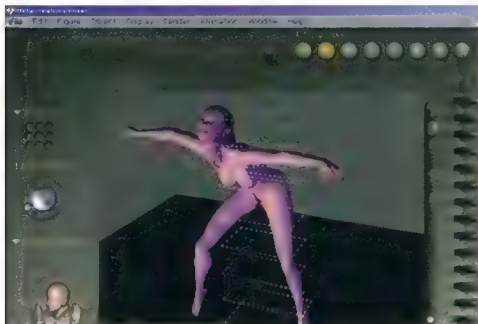


A grafikus guru is a Photoshop 6-ot használja a gyengébb képek kozmetikázására.



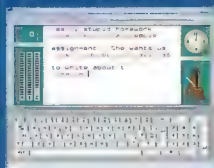
A Norton Utilities 2001 szoftver sok terhet levesz a válladról.

egyszerű, hogy papír és ceruza segítségével örökítsd meg őket, de számítógéppel már igazi bűvészműtávrá válsz. Legalábbis a zseniális Poser 4 nélkül. Eze egy 3D-s karakter-animációs eszköz animátoroknak és grafikusoknak; 3D embermodelleket készíthetsz vele, ezután animálhatod is őket. A felhasználók képeket, filmeket, beállított 3D-s figurákat hozhatnak létre a tökéletesen kidolgozott emberi és állati 3D-s modellgyűjtemény használatával; sőt, előre elkészített pózok, arckifejezések, gesztusok is helyet kaptak a programban. **MP**



Nehéz eldönteni, milyen szoftvert vásárolj - miért ne próbálnád ki az e havi demó-együttemény egy jeles darabját, a Poser-t?

Mavis Beacon Teaches Typing 2.1.5



Ha összekevered a billentyűket, a Mavis figyelmeztet. Miképpen kedves.

Műtán már jó pár éve nap mint nap a székhez ülve ülünk, beáztatott szemmel - így tanultunk meg vakon gépeket. Ha azonban tudjuk volna, hogy jobb módszer is akad, mint az, hogy a Kapitány ostromol ver minket, ahányszor

PCFormat Teljes verzió!

Ha elfelejtetted egy billentyűt, hirtelen azt válaszoljuk... és itt lép színe a Mavis, egy kellemes modorban a vakon gépeket eljáratására. A szoftver egyaránt képes megmutatni a kezdőknek az alapokat, illetve letisztítani a komolyabb kezdőket.

Átalakulás az egy ujjal is csak kényelmes gépelő kezdőből, a gépeles polip-ujj magiszterre teszt. Ha meg nem gépelisz tíz ujjal, előtte a lehetőség.

© The Learning Company
© www.mavisbeacon.com
Ha csak egy: 16Mb, Windows

Secure Up 1.0

Vége elérkezett az idő, mikor megszabadulhatsz az ócska beépített Windows rendszertől (a 3.1-es verzió óta gyakorlatilag változatlan), amelybe a Mégsem good elegendő számú megnyomással könnyedén be lehet törni. A Secure Up a biztonság megszállottjainak beállításait, amely az adat-átvitelhez szükséges kábelre téve lehetővé teszi, hogy a Windows bármelyik - vagy akár összes - részét jelszóval védjük. Eleget van abból, hogy mire este hazérsz, és leülisz a gép elé, a gyerekeid átállították a háttérre és most a South Park szereplői bámulnak rád? Semmi gond - az ilyen jelentéktelen dolgokat mind jelszófüggővé teheted, azonban ez áll a komolyabb funkciókra is, a virtuális memóriát kezdve a nyomtatás-megosztásig az az olyan hétköznapi dolgokig, mint a keresés és az Internet Explorer

PCFormat Teljes verzió!

Kedvencek mappájának megnyitása.

Az egyes fájlokra is lehet biztonsági beállításokat kéri, ha van valami, amit nem szeretnél, hogy más is használjon. Még a [ctrl]+[alt]+[del] újraindító-kombinációt is blokkolhatod a megbízhatatlan idegének elől (bár ha mondjuk ott ülnek a gép előtt, a resetet egy ki-bekapcsolással is elérhetik...). És azok számára, akiknek már teljesen elvesztett a hite az emberiségben, ott a leghatékonyabb, hogy minden egyes fájlt és funkciót jelszóval védjenek le. A Windows 95 vagy a kora Windows 98 tulajdonosainak installálniuk kell a Data Access fájlt, amelyet a Secure Up mappában találhatnak meg.

© Secure Up Corporation
© www.secureup.com
Ha csak egy: Pent, 32Mb, Win95

Shareware!

Hagyd már azt az internetet! Összegyűjtöttük a legjobb shareware-t, és mindet rápakoltuk a CD-re. Hát nem kedves dolog?

SZEGÉNY ZSOLTI. EGYETLEN DOLOGRA KÉPES MOSTANÁBAN: AGGÓDNI. AGGÓDIK, HÁHA NEM KÉPES MINDEN HÓNAPBAN A LEGJOBB SHAREWARE PROGRAMOKAT SZÁLLÍTANIA. AZUTÁN AZON RÁGÓDIK, MIKÉNT PRÉSELJE RÁ GYŰJTEMÉNYÉT A CD-RE. EZUTÁN MÁR OLYAN KÉTSÉGBEESOTT, HOGY FEL-ALÁ SZALADGÁL AZ IRODÁBAN, MINDENT LEDÖNTVE. MIKOR EGY KICSIT LENYUGTATJUK, RÁBÍRJUK,

hogyan folytassa shareware-gyűjtő tevékenységét; nos, ekkor kezd el igazán aggódni.

Pedig nem kéne. E havi gyűjteményünkben megtalálható a *Sonique* médialejátszó, néhány kiváló fájlkezelő programmal egyetemben. Még azonnali üzenetküldésre, felesleges fájlok letöltésére is... egyáltalán, mi a fenéért aggódik állandóan ez a Zsolti?!

Terrapin FTP



Tudod, vannak más protokollok is. A HTTP elég jó, de mikor érte el utoljára olyan sebességet vele, mint FTP-n? Szerintünk semmikor, na látod – akkor irány az FTP...

Fejlesztő: Terrapin
www.tpin.com/eu/index.html

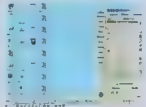
Sonique 1.9



Már unod a Winamp-ot, de szereted a plug-injeidet? Gond egy szál se. Ugyan a *Sonique* csak a saját plug-injeit képes használni, azokat nagyon jól! Töltsd le a saját verziódát a hivatalos weboldaról...

Fejlesztő: Lycos
www.sonique.com

ICQ 2001b



Az ICQ egyszerűen a legnépszerűbb üzenetküldő kliens, és nem ok nélkül – nem minden üzenőszoftverrel küldhetsz faxot, e-mailt, és chat-elhetsz, ugye?

Fejlesztő: Mirabilis
www.icq.com

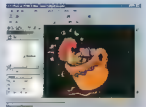
1st Page 2000



A HTML szerkesztők gyakorta megbízhatatlanok, de ez a szoftver kis idő alatt nagy rajongóközösséget toborzott. Te is vesd bele magad a HTML mélyébe!

Fejlesztő: Evrsoft
www.evrsoft.com/1stpage/

CoffeeCup HTML Editor



Nem ismered a HTML-t? Nem kell szégyellned magad. Csak szerezz egy jó kis vizuális HTML-szerkesztőt, és semmi perc alatt kész az oldalad. Ez itt például tele van meglepően hasznos elemekkel.

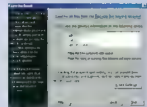
Fejlesztő: CoffeeCup
www.coffeecup.com/editor/

Könyvtár

Ezekre a nélkülözhetetlen szoftvekre neked is szükség van, hogy a géped ne csak egy vasdarab legyen. Ne is bootolj nélkűlük!

Adobe Acrobat Reader 4.5	Paint Shop Pro 7
BulletProof FTP	Personal Stock Monitor 5.0.3
Copernic 2000	Power Archiver
Download Accelerator	RAMpage
FTP Voyager Browser	RealPlayer
Go!Zilla	Stay Connected! 3.1
HyperSnap-DX	System Mechanic
ImageForge (Bas c Edition)	Visual Day Planner 7.1
Modem Booster 2.2	WinZip 8

East-Tec Eraser 2000 v3.0



Na, ismerek be. Biztos, hogy egy csomó kétes származású fájl csúszol a gépeden. Ennek a programnak a segítségével letörölheted őket egyszer s mindenkorra – senki nem talál rájuk, bár igaz, hogy te sem...

Fejlesztő: East Technology
www.east-tec.com/eraser/

CoffeeCup Free Viewer Plus 2.5



Nézzesd és szerkeszd képeidet ezzel a hasznos kis programmal. Emellett még tömörítheted, vagy akár egy website-ra is kiküldheted őket. Nem rossz!

Fejlesztő: CoffeeCup
www.coffeecup.com

Jigsaws Galore



Meglepő módon, a teljességgel közömbös téma ellenére, ez egy kiválóan leprogramozott szoftver. Csak vess rá egy pillantást, és tudni fogod, mire gondolunk.

Fejlesztő: Gray Design Associates
www.dgray.com

WebCam-Control-Center 4.1



Hasznos kis kutyuk ezek a webkamerák... és nem csak az illegális pornóipar szempontjából. Akár mozgásérzékelőként vagy folyamatos adattovábbítású média készítésére is felhasználhatók.

Fejlesztő: Marc Schneider
www.marcweb.de/webcam.htm

QuoteTracker 2.0.4



Ha érdekel az értékpapírok és részvények alakulása, az árfolyamok weboldalainak folyamatos nézegetése elég idegesítő dolog. Ez a szoftver mindezt megteszi helyetted, neked csak az eredményekkel kell foglalkoznod.

Fejlesztő: 2GK
www.quote tracker.com

Shareware!

Minek fecsérelnéd a neten töltött idődet szoftverre vadászva? A PCF minden hónapban szállítja a legjobb shareware-adagot...

A LEGJOBB SHAREWARE ÉS FREEWARE programok letöltése folytatódik. Valami olyasmit kell elképzelni, mint a Szent Grálért folytatott harc, csak ez a cyberspace-beli verzió kevésbé izgalmas és nem Jézus kupájának megtalálásáért folyik; azonban azon a napon, mikor megtalálja azt az ingyenes programot, amely szó szerint mindent megtesz,

amire az olvasóknak szüksége van, végleg visszavonul. Addig is itt láthatók munkájának legújabb gyümölcsei, közöttük A könyvtár, amely az abszolút legszükségesebb darabokat tartalmazza. Ez tulajdonképpen olyan hosszúra sikeredt, hogy bele sem fért minden – a *RAMpage*, amely géped RAM használatát figyeli, lemaradt róla.

Audio CD Maker



Illegális MP3-kat töltesz le a netről, ahelyett, hogy megvenné a CD-ke? Ejnye. E programmal már CD-t is készíthetsz kalóz-gyűjteményből. Bár legálisabb célokra tervezték...

Fejlesztő: Avantrix Inc
www.avantrix.com

City Contrasts Free Font



Sosem lehet elég betűtípus a gépeden, legalábbis ezt mondják. Íme, a legújabb ajánlatunk az hatalmas hetköznapi felbontására. Ja, ingyenes, meg minden.

Fejlesztő: .ttf
www.ttfon.com

DynaQuote



Egy újabb tőzsdei elemző. Hogy van-e olyan jó, mint a PSM a Könyvtárral? Te döntöd el. Ezzel a programmal elkészítheted a saját portfoliódat a Netről szerzett információból.

Fejlesztő: Programmable Media Inc
www.dynaquotes.com

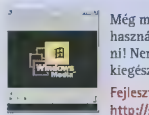
ESP Test



A benned rejlő pszicho-energiák már lyukak fúrta a fejedbe? Tudd meg, hogy parafenomén vagy-e – a Zener kártyatesztet szimuláló csodaszoftver majd elmondja.

Fejlesztő: Andreas Ahslund
Nincs weboldal

QuickVCD Player



Még mindig van egy halomnyi rossz minőségű, teljesen használhatatlan videó CD-d? Ne hagyd őket kárba veszni! Nem kell a lejátszásukhoz más, mint ez az ingyenes kiegészítő és egy Media Player 6.

Fejlesztő: IZ
<http://server16.hypermart.net/jmraan/>

Könyvtár

Minden hónapban összegyűjtjük a legalapvetőbb alkalmazásokat – amelyek nélkül tisztességes PC-felhasználó nem élhet meg – és egy kényelmes helyre tesszük őket: ez a Könyvtár.

Paint Shop Pro 7

Coli Zilla

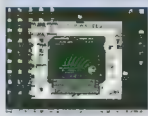
RealPlayer

Personal Stock Monitor 5.0.3

System Mechanic

Visual Day Planner 7.1

Sonique 1.90



Kinek kell egy újabb média-lejátszó? Hát mindenkinek! Ez itt például felettebb dizájnos, és ingyen termékhez képest még a minősége is jó. Minden PC-n ott kell lennie!

Fejlesztő: Team Sonique
<http://sonique.lycos.com>

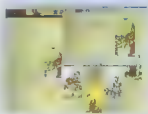
3S Accounting



Egy nagyon népszerű számlázóprogram. Még Corel vagy Office alkalmazásokba is exportálhatsz! Akkor van nagy segítségére, ha magadnak könyvelsz.

Fejlesztő: Clarisys
www.clarisys.ca

ES Tarot and Rune Reader



Ha babonás, kíváncsi vagy, esetleg csak unatkozol, egy dologra van szükséged: egy jó kis Tarot és Rúnaolvasásra. És ha nem akarsz pénzt kiadni a jósnőnek, megteszi ez a kis alkalmazás is.

Fejlesztő: EchidnaSoft
www.occultsites.co.uk

AI RoboForm



A RoboForm használatával nem kell az űrlapokat újra és újra kitölteni – csak lrd be az adataidat, és ez a hasznos kis freeware alkalmazás automatikusan megteszi helyetted mindezt.

Fejlesztő: Siber Systems
www.roboform.com

AbiWord



Ez a legkisebb szövegszerkesztő, amit valaha is láttunk, de az egyik legjobb is. Nincs megpakolva zseniális lehetőségekkel, de teljesen ingyenes, ami sokat javít a magtélésén.

Fejlesztő: AbiSource
www.abisource.com

PCFormat

A sokoldalú PC magazin



**A következő szám
megjelenik július 25-én.**



Interjú

Minden kornak megvoltak a legendái.

Ki ne emlékezne Sid Meier-re, John Carmack-ra vagy Peter Molyneux-re. Senki sem tudja mi szükséges ahhoz, hogy valaki híres játékkervező legyen. Sugár Róbert a Philos Laboratories egyik project manager-e. Jelenleg az *Imperium Galactica* legújabb részén dolgozik. Ő mesél erről a szakmáról.

PC Format: Mindenekelőtt elmondhatnád, hogy mi az, ami miatt bekerültél ebbe az újságba.

Sugár Róbert: Játékprogramokat fejlesztetek lehetőleg Sci-fi témában. Általában mindenki szeret játszani, mert hogy az nagyon szórakoztató (azt mondják). Egy játékot kitalálni és elkészíteni még sokkal szórakoztatóbb tud

lenni. Izgalmas végigkísérni, ahogy egy ötletből folyamatosan kialakul egy olyan rendszer, ami sok embernek szórakozást tud nyújtani. Valaki kitalál valamit, amihez mások hozzátesznek ötleteket. Majd jönnek a grafikusok, akik mindezt láthatóvá teszik. Jelenleg egyébként az *Imperium Galactica 3* játékon dolgozom. Gondolom ez már elég ok egy újságíkhöz.

PC Format: Miért pont a Sci-fi játékokat részesítet előnyben?

SR: Mindig is nagy Sci-fi rajongó voltam és remélem leszek is. Már gyermekkoromban volt szerencsém megismerkedni a *Space 1999* (Alfa holdbázis) című sorozattal majd jött a *Star Wars*, a *Star Trek*, a jó kis *Babylon 5* és még sok minden más. Ezekben főleg a kör-

nyezet kidolgozottsága és a végtelen lehetőségek fogtak meg. Csodálatosnak találtam, hogy minden egyes űrhajó az utolsó szobáig meg van tervezve és, hogy a szereplők valóságghú életrajzzal rendelkeznek.

PC Format: Hogyan kezdődött számítástechnikai pályafutásod?



Sugár Róbert: Első számítógépeim C64, AMIGA 500 és hozzájuk hasonlóak voltak, melyeken inkább játszadoztam, minthogy komolyabb dolgokat fejlesztettem volna. Habár az első programozási tapasztalataim az ezeken szereztem meg.

Hivatásszerűen 1996 óta foglalkozom játékkomputerprogramok fejlesztésével. Először egyszerűbb logikai játékokat készítettem – néhány haverommal közösen – melyeket gyűjtemény CD-kre, illetve kisebb magazinok CD-mellékleteire próbáltam elpasszolni.

1998-ban született meg a fejembem egy komolyabb játék elkészítésének az ötlete. Majdnem két évembe került mire összehoztam egy kis csapatot illetve megismerkedtem a legfrissebb technológiákkal (DirectX és társai). Körülbelül 2000. első hónapjaiban láttunk hozzá különféle engine-ek fejlesztéséhez, melynek változatait a mai napig használjuk. 2001. év elején csatlakoztam a Philos Entertainment Rt. fejlesztőihez és kezdtünk bele közös erővel az IG3 megvalósításába.

PC Format: Mit tudnál mondani a most készülő játékról?

Sugár Róbert: Az *Imperium Galactica 3*, valamelyest szakítva a sorozat eddigi elemeivel a stratégiai szintről, áthelyezi a hangsúlyt a taktikai szintre. Természetesen a bolygóközi birodalmat még mindig a játékosnak kell irányítania, de a hajók közti összecsapások kidolgozására helyeztük a fő hangsúlyt. Minden egyes egység részletesen kidolgozott, még a lövegtoronyok is irányba állnak a lövéshez, és az irányításuk teljességgel a játékos kezében van. A történetet különálló küldetéseken keresztül folyik, de az újjrajátszhatóság elérése érdekében véletlenszerű feladatok is megjelennek.

PC Format: Mik voltak a legnagyobb nehézségek a program fejlesztése alatt?

Sugár Róbert: Talán a legnehezebb volt megtalálni azokat a szakembereket, akik segítségével meg lehet valósítani az elkép-



zeléseket. No meg maga a fejlesztés sem egy egyszerű dolog. Nem könnyű olyan játékokat készíteni, amik jól néznek ki (jobban, mint az elődei) és gyorsak is (kis gépeken is egész jól futnak). Szóval minden projektnél vért kell izzadni (túlórák, hétvégén is dolgozni kell, éjszakai, nem folytatom).

PC Format: Mit szeretnél csinálni tíz év múlva?

Sugár Róbert: Tíz év múlva már kevésbé akarok a gyakorlati megvalósítással foglalkozni. Sokkal szívesebben dolgoznék játéktervezőként és a programozóknak csak tanácsokkal segítenék. Ha mindez még egy saját cégen belül is történne, akkor az már a hab lenne a tortán. **PCF**

„Első számítógépeim C64, AMIGA 500 és hozzájuk hasonlóak voltak, melyeken inkább játszadoztam, minthogy komolyabb dolgokat fejlesztettem volna.”

– Sugár Róbert

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MEDIA LAPKADÓ KFT.
1021 Budapest, Hővölgnyi út 54. III. épület
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitmedia.hu

Felolós kiadó: Siklósi Zoltán
Főszerkesztő helyettes: Horváth Henrik
Tördelőszerkesztők:
Szabos Péter, Csikos Attila

CD szerkesztő: Gernik Zoltán

PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Project Manager: Tóth Mónika

Munkatársak: Orbán Robert, Nagy György,

Gózs Attila, Szedenik Enikő, Vass András,

Drapos Gergely, Béres Endre, Varga László

Nemzetközi szerkesztőség

Future Publishing, 30 Monmouth St

Bath BA1 2BW

Tel: 01225 442244

Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson

Főszerkesztő helyettes: David Bradley

Játszék szerkesztő: Ross Atherton

Vezető művelési szerkesztő:

Rob Crossland

Művelési szerkesztő helyettes:

Kai Wood

Technikai szerkesztő: Andy Lindsay

Produkciós szerkesztő: Katharine Davies

Tervező: Kai Wood

Fotók: Pete Canning, Rick Buttner,

Katharine Lane-Sims, Richard Allen,

Owen Bailey, Graham Barlow, Chris Buxton,

Richard Cobbett, Andy Hutchinson,

Andrew Lindsay, Kate Little, Gary Marshall,

Jim McCauley, Nick Merritt, Adam Oxford,

Steven Raynes, Ben Rogers, Paul Rose,

Jonathan Smith, Mark Suthers, Paul Tansend,

Pete Travers, Luke Williams, Trevor Witt

Kiadó: UNITED MEDIA LAPKADÓ KFT.

Előfizetés:

Budapest, Hővölgnyi út 54. III. épület

Telefon: Tel.: (1) 394 0016

Fax: (1) 275 2717

Hírdetőszerkesztő:

Tel.: (1) 392 7817

Fax: (1) 275 2717

Nyomda:

Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:

1585-6909

Terjesztés:

MEDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjesztő:

Nemzeti Hírlapcserekedelmi Rt.

és regionális részvételársaságok,

a Budapesti Hírlapcserekedelmi Rt.

és a kiadó.



A Future Publishing Magyarországi folyóiratairól további információkat találhatok az interneten a következő címen:
<http://www.futurenet.co.uk>

Lapjaink anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licenccserződés alapján tesszük közzé, amely feljogosít minket a cikk közzétételére, hacsak arról előzőleg írásban más megállapodás nem születik. A PC Format magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyét. Felhívjuk a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.



Az Istén állatkertje

Tolakodó operációs rendszerek

A Windows XP lélegzetelállítóan szép! El sem hinnéd, mikre képes a Microsoft új operációs rendszere.

[Egy nappal, valamikor a közeli jövőben.

Mr. Hacker éppen telefonál]

Mr. Hacker: Az egész PC gyorsabban működik, a net kapcsolatom még annál is optimalizáltabb, mint amikor megvettem a Pentium III-t!!! Igazán elégedett vagyok ezzel az operációs rendszerrel, és...

[Kopognak az ajtón]

Mr. Hacker: ...ne haragudj, le kell tennem. Valaki kopogtat. Majd jövő héten beszélünk. Persze, szia, mami!

[Odasójt az ajtóhoz és kinyitja. Két rendőr áll előtte.]

Elő rendőr: Mr. C. Hagbard?

Mr. Hacker: Igen?

Második rendőr: Mr. C. Hagbard az

Eschaton Gardens 10 szám alól?

Mr. Hacker: Igen, én vagyok.

Elő rendőr: Ismertebb néven

hagbard23@hotmail.com?

Mr. Hacker: Ööö... igen?

Elő rendőr: Velünk jönné, uram?

Mr. Hacker: Van valami probléma?

Második rendőr: Önnek is könnyebb lenne,

ha most egyszerűen velünk jönne a kapitányságra.

Mr. Hacker: Bevallom őszintén, inkább

nem mennék.

Elő rendőr: Ez esetben letartóztatom szerzői jogok megsértéséért, szoftveralkodás megkísérletéért, és tiltott drogot birtoklásáért.

Mr. Hacker: Ki a fene mondta magának ezeket?

Második rendőr: A számítógépe, uram.

Tagadja talán, hogy lopott MP3 fájlok találhatók a merevlemezén?

Mr. Hacker: Ööö, azt hiszem, valaki küldött nekem valamilyen egy Uhrin Bendeit dalt.

Elő rendőr: Pontosan, uram. Új operációs rendszere ezt észlelte, és értesítette a megfelelő szervet.

Mr. Hacker: Hát ez kész röhej. Mi van a tiltott drogot birtoklásával?

Második rendőr: Egy e-maillt küldött a Hotmail szolgáltatás használatával, melyben leírja, hogy mennyire élvezte a „nyolcadikat”, és hogy milyen „csúcsművészetű árut” szerzett be az előző nap.

Mr. Hacker: Az A Nyolcadik volt: Beethoven Nyolcadik Szimfóniája. Az új Hi-Fi rendszerem hallgatam, ami pedig valóban csúcsművészetű áru. Bang és Olufsen.

Második rendőr: Akárhogy is, itt a házkutatási parancs, hogy átkutathatjuk a lakását tiltott drogot után, uram.

Mr. Hacker: Várjon! De hát én nem csináltam semmi rosszat!

Elő rendőr: Nem, uram? Mi van akkor

azokkal a kalóz játékokkal?

Mr. Hacker: Mi, az emulátorhoz? De hát azok ösrégiek!

Második rendőr: Akkor is kalózerziók.

A PC megtalálta őket, és elküldte róluk a jelentést. És ami azt a szegényteljes kísérletét illeti, hogy egy teljes lopott regényt



próbáljon saját munkájaként kiadni... nem talállok szavakat.

Mr. Hacker: Lopott regényt? Az én regényem? Arról beszél, amit én írtam?

Elő rendőr: Nem az a kérdés hogy ki írta, ugye, uram? Ön a Hotmaillel küldte el a kiadójának, amely ponton az a Microsoft kizárólagos tulajdonává válik. Ön elfogadta a licenct, uram. A tudatosság nem szolgálhat mentésként.

Mr. Hacker: Letartóztatnak a PC-mről szerzett megkérdőjelezhető hitelesség bizonyítékak alapján?

Második rendőr: Igazából nem mi szeretjük be, uram. Önként szolgáltatja az adatokat. Minden benne volt az operációs rendszer és az e-mail szolgáltatás licenccserződésében.

Mr. Hacker: Rendben, rendben, de hol a letartóztatási parancs?

Elő rendőr: Ez az a rész, ahol ütni fogjuk,

ha nem jön velünk. Ezt szeretné, uram?

Mr. Hacker: Igazából nem. Lesz tárgyalás is?

Elő rendőr: Ebben az évben már nem,

uram. Nincs elég helyünk. Természetesen,

amennyiben egyhüteműdött volna, talán

lett volna rá a lehetőség.

Mr. Hacker: Sajnálom. De akkor ez az

egész nem lett volna ilyen vicces.

Második rendőr: Vicces? Talán azt hiszi,

viccettünk? **PCF**





Még több er ajándékba



Ha most vásárol hp LH 6000 vagy LT 6000r netszervert 2 vagy 3 processzorral, egy Xeon™ proceszort kap hozzá ajándékba! Ha pedig 4 proceszoros szervert vásárol, 2 darab Xeon™ processzor az ajándék!



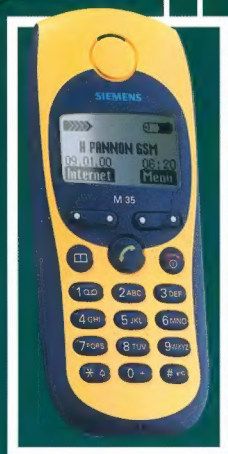
- Intel Pentium III Xeon™ Processor, 700 MHz
- 256 MB standard RAM (8 GB-ig bővíthető)
- 2 csatornás RAID Controller
- 12 Hot swap winchester hely
- 8 szabad PCI bemenet (ebből 4 db hot plug)
- 3 év helyszíni garancia, másnapi megjelenéssel
- Rack-es változatban is

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT HÍVJA VEV SZOLGÁLATUNKAT VAGY KERESSE FEL WEBLAPUNKAT!

(1) 382 1111



www.hp.hu/pc_szerverek/lh6000



Pannon Praktikum előfizetés+ Siemens M35i ajándék válltáskával

bruttó **36 900 Ft**
Ebből bruttó 3 600 Ft lebeszélhető!

Passzol a zsebedhez.

A részletekről és a további készülékajánlatokról érdeklődj bemutatótermeinkben (Budapesten: Károlyi krt. 3/A, Fáy u. 4., Lurdy Ház - Könyves Kálmán krt. 12-14., Rózsakert Bevásárlóközpont - Gábor Áron u. 74-78/A, Pólus Center - Szentmihályi út 131., Váci út 20-26., Eurocenter Bevásárlóközpont - Bécsi út 154., Duna Plaza - Váci út 178.; Budaörs, Baross utca 165.), területi képviselőiteinken, hivatalos viszonteladóinknál országszerte, vagy hívd a 06 20 922 0120-as telefonszámot, és üzletkötőnk Budapesten kérésre felkeres! Akciós ajánlatunk a készlet erejéig tart, és visszavonásig érvényes. A készülék csak Pannon GSM SIM-kártyával használható. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu

PANNON GSM
Az élvonal.